

KARMA

THE DARK WORLD
DIGITAL ARTBOOK



Created and Developed by: POLLARD STUDIO



POLLARD STUDIO

WIRED PRODUCTIONS Gamirror Games 发行

Sobre el juego:

Karma: El Mundo Oscuro nació de una visión clara: queríamos contar historias en un mundo que pudiera seguir explorándose de manera continua, examinando cómo los seres humanos se perciben a sí mismos en diferentes entornos mientras buscan el significado de la vida, algo más que un simple juego, una puerta a otro mundo.

Desde 2021, como primer título de Pollard, hemos diseñado el juego en torno al pensamiento filosófico. Como su nombre sugiere, causa y efecto están entrelazados: todo el mundo del juego se construye a través de cada línea temporal, relación entre personajes, mecánica, eventos, etc. Buscamos superar los límites de las narrativas tradicionales para crear una experiencia que no solo entretenga, sino que también inspire. Más que un viaje virtual, nos encontramos ante un reflejo de la realidad que anima a los jugadores a encontrar sus propias respuestas dentro del juego.

Sobre el estudio:

Pollard Studio se fundó en 2018 y tiene su sede en Shanghái, China. Está formado por un equipo de 19 creadores con mucho talento. Nuestro objetivo es trascender las limitaciones del medio de los videojuegos para transmitir emociones y experiencias que parezcan reales y profundas dentro del mundo virtual. A través de juegos impulsados por la narrativa, queremos que los jugadores reflexionen sobre el comportamiento humano en la vida real y comprendan el significado y el impacto detrás de cada evento, y ofrecerles una experiencia de inmersión que permita sentir emociones que quizás no puedan experimentarse en su día a día, y despertar así la reflexión sobre el mundo real.



Menú del artbook

Los personajes..... 1

El mundo de Leviathan..... 11

Estación de transferencia de recuerdos..... 37

Leviathan - 1984..... 47

Recuerdos de Sean Mehndez 56

Recuerdos de Rachel Weis 72

Recuerdos de Daniel McGovern.....101

Ilustraciones.....127

ADVERTENCIA: ¡SPOILERS! ESTE LIBRO DE ARTE CONTIENE MATERIAL E INFORMACIÓN EXHAUSTIVOS SOBRE LA CONFIGURACIÓN DE LOS PERSONAJES, DETALLES DE LAS ESCENAS, TRAMAS CLAVE Y EL TRASFONDO DEL MUNDO, ALGUNOS DE CUYOS DATOS AÚN NO SE HAN REVELADO. SI AÚN NO HAS PROBADO EL JUEGO Y DESEAS CONSERVAR LA EXPERIENCIA NARRATIVA COMPLETA, TE RECOMENDAMOS QUE POSPONGAS LA LECTURA HASTA DESPUÉS.

Daniel siempre estaba sentado en su escritorio de madera, grabando pensamientos dispersos en cintas. Pasó mucho tiempo antes de que se diera cuenta de que ya no podía recordar lo que se había dicho. Toda su energía se consumía canalizando constantemente sus recuerdos hacia la piscina negra.

Tal como su padre había predicho, miles de trabajadores del Departamento de la Mente entrarían en su mente y revivirían sus recuerdos, y, finalmente, todo se desmoronaría por sí solo. Daniel le prometió a su padre que construiría un muro resistente en su mente, a la vez que juró proteger el secreto. Pero a medida que la vida avanzaba, empezó a darse cuenta de que no podría mantener su promesa eternamente. El egoísmo comenzó a invadirlo.

Antes de olvidarla por completo, quería ver una vez más a la única familia que le quedaba en el mundo.



Daniel McGovern

Character : Peixing Tong



Daniel de niño

CA: Ke Yang

Cuando eran niños, **Daniel** y su hermana fueron infectados por la daseína tras un accidente repentino, a pesar de los esfuerzos de su padre por salvarlos. Un día, cuando tenía 12 años, Leviathan llegó a su casa y se llevó a Daniel y a su hermana. Dos años después, Leviathan lo admitió formalmente en la Academia de la Mente -una escuela especializada en la formación de agentes y oficiales de inteligencia- para prepararlo para convertirse en un agente ROAM profesional.



Lisa McGovern sufrió una mutación física debido a los efectos de la infección por daseína. Lisa, además de acelerar el tiempo en la materia que la rodea, puede también viajar a través de la materia para encontrar diferentes puntos en el tiempo dentro de las dimensiones del espacio. Es capaz de ver todas las líneas temporales de un evento al mismo tiempo, desde su inicio hasta su final.



Daniel y LISA de niños

Character: Peixing Tong(L)
Character: Kejia Ren(R)





Sean era un trabajador mediocre del departamento de física del Instituto Winston, que fue ascendiendo poco a poco hasta convertirse en un investigador de nivel medio. Tras el nacimiento de su hija y la pérdida de su pierna derecha en un accidente, fue degradado a un puesto administrativo. La presión de mantener una productividad aceptable trabajando sin descanso acabó por destruir su vida familiar. Las dificultades económicas crecientes y las constantes discusiones derivadas de su aminorado salario terminaron por alejar a su esposa y distanciarlo de su hija. Culpándose a sí mismo, Sean se volvió cada vez más retraído y comenzó a ganar dinero extra vendiendo ilegalmente equipo e información del Instituto en la frontera. Sin embargo, sus actividades secretas llamaron la atención de Daniel, un investigador de la Agencia para el Control de los Recuerdos de Leviathan, lo que marcó el inicio de un destino que fue de mal en peor.



Rachel Weis

CA:Ke Yang(M)
Character:Peixing Tong



Fred Ebert



Rachel Weis nació en la pobreza y creció con la responsabilidad de tener que mantener a su familia. En 1966, entró como becaria, trabajando y estudiando durante el día mientras realizaba trabajos privados por las noches para ayudar a sus padres. A los 24 años, entró en el Instituto Winston, donde conoció al amor de su vida, Lucas. Durante un tiempo, su futuro parecía prometedor. Sin embargo, a los 28, su padre, en un ataque de celos y embriaguez, disparó a Lucas, quitándole la vida. Desde entonces, con la ayuda de sus profesores, Rachel ha intentado revivir a Lucas de diversas maneras, y su obsesión no ha desaparecido.

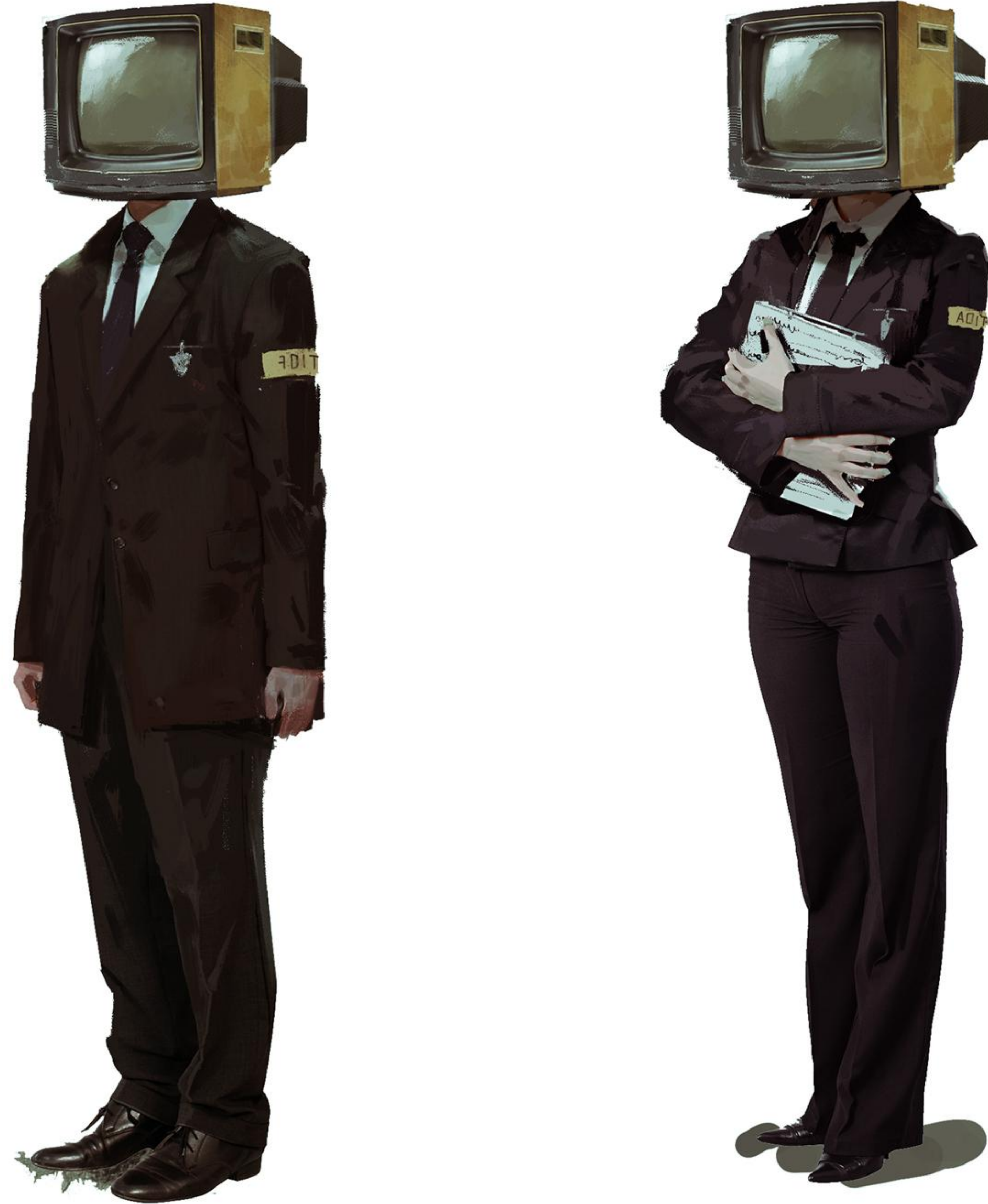
Fred Ebert era la mano derecha del padre de Daniel antes de convertirse en el director del Instituto de Investigación Winston. Formó parte del equipo Fiebre del Oro, que logró llevar con éxito el programa MADRE de vuelta a la Unión Soviética. Tras la creación de un sitio de pruebas, Fred trabajó junto al padre de Daniel para apoyar a Leviathan, continuando con el desarrollo y fabricación de nuevos proyectos científicos. Sin embargo, más adelante rompió lazos con él debido a desacuerdos sobre ciertos proyectos.

Colección de personajes

CA: Ke Yang







Los teleman representan a todas las personas que controla Leviathan en el juego. Por eso se verá a Sean al final en sus recuerdos llevando el televisor. Sin embargo, este no es su aspecto real en el auténtico mundo de KRAM. Es un artefacto virtual que solo se ve cuando estás en la mente de Daniel, en la que despiertas al principio del juego.

La Agencia para el Control de los Recuerdos

CA: Ke Yang

El objetivo de **la Corporación Leviathan** es crear en apariencia una «sociedad ideológicamente perfecta». Creen firmemente que, con un control y distribución estrictos y eficientes de los recursos tecnológicos, pueden construir un futuro perfecto. Sin embargo, tras esta «utopía» se esconde una inteligencia artificial fría y perfecta. Es una paradoja: se presentan como predicadores de la salvación y la esperanza para la ciudad tras la guerra, pero su juicio sobre la moralidad solo existe en código binario. Crearon la Agencia para el Control de los Recuerdos para controlar y planificar la vida de la gente, a medida que las emociones y voluntad de los ciudadanos se van desvaneciendo poco a poco hasta consumirse.

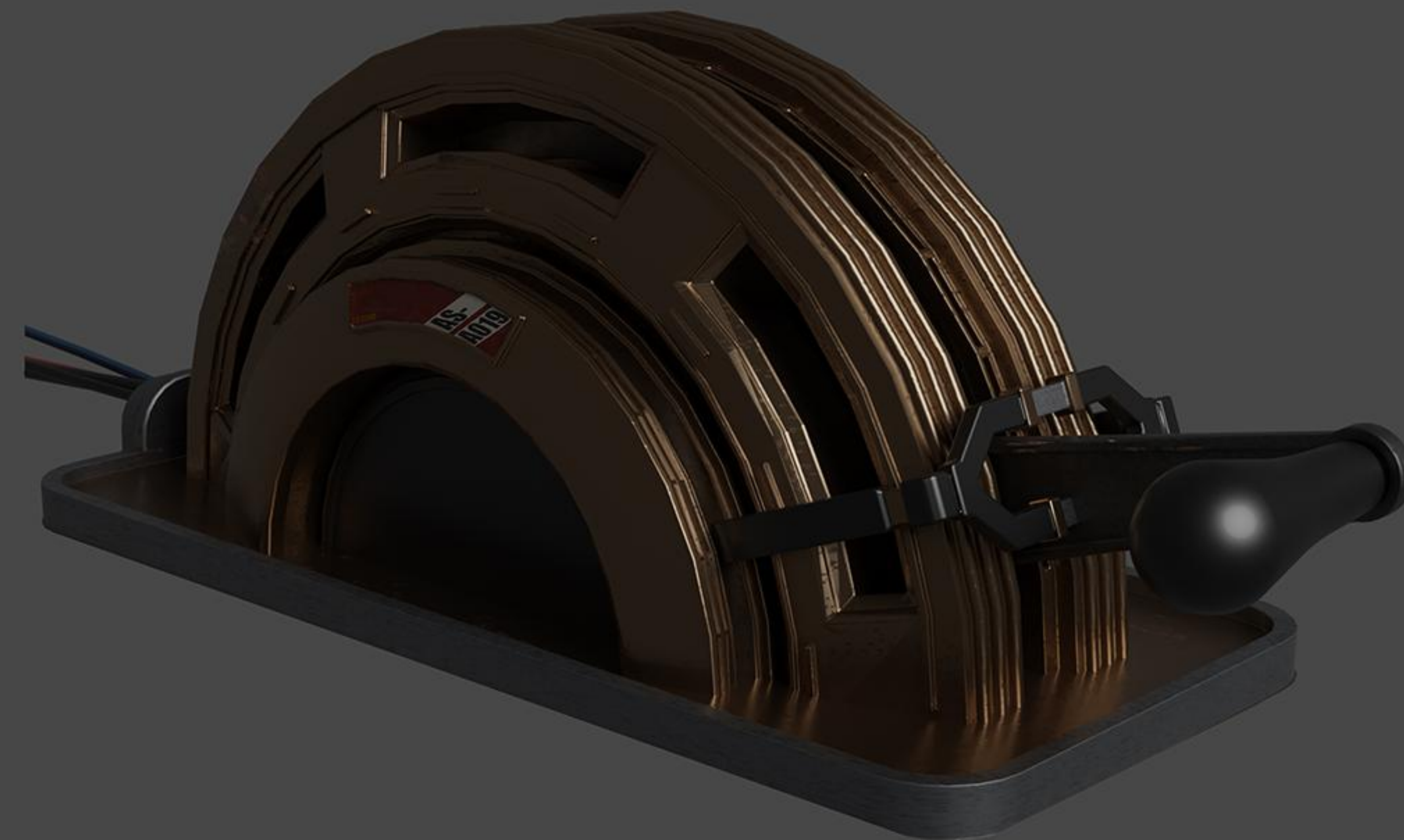
Sala de la correspondencia

CA: Lewei Zhang



Dispositivo de tubo neumático

CA: Lewei Zhang



Conociendo a Fred

CA: Ke Yang







Telepantalla / Dispositivo para daseína

CA: Lewei Zhang



Ubicado en la planta 33, **el Laboratorio de Física del Instituto Winston** albergaba a Sean y otros investigadores dedicados al estudio de la daseína. Sus descubrimientos se reportaban al director Ebert y a la Corporación Leviathan. Por su bajo rango social, Sean y los demás científicos desconocían que debajo del Instituto existía un lugar de extracción de daseína.

Despacho de Rachel

CA: Ke Yang





El Congelador

EA:Luofei Cao(B)
CA:Ke Yang(S)





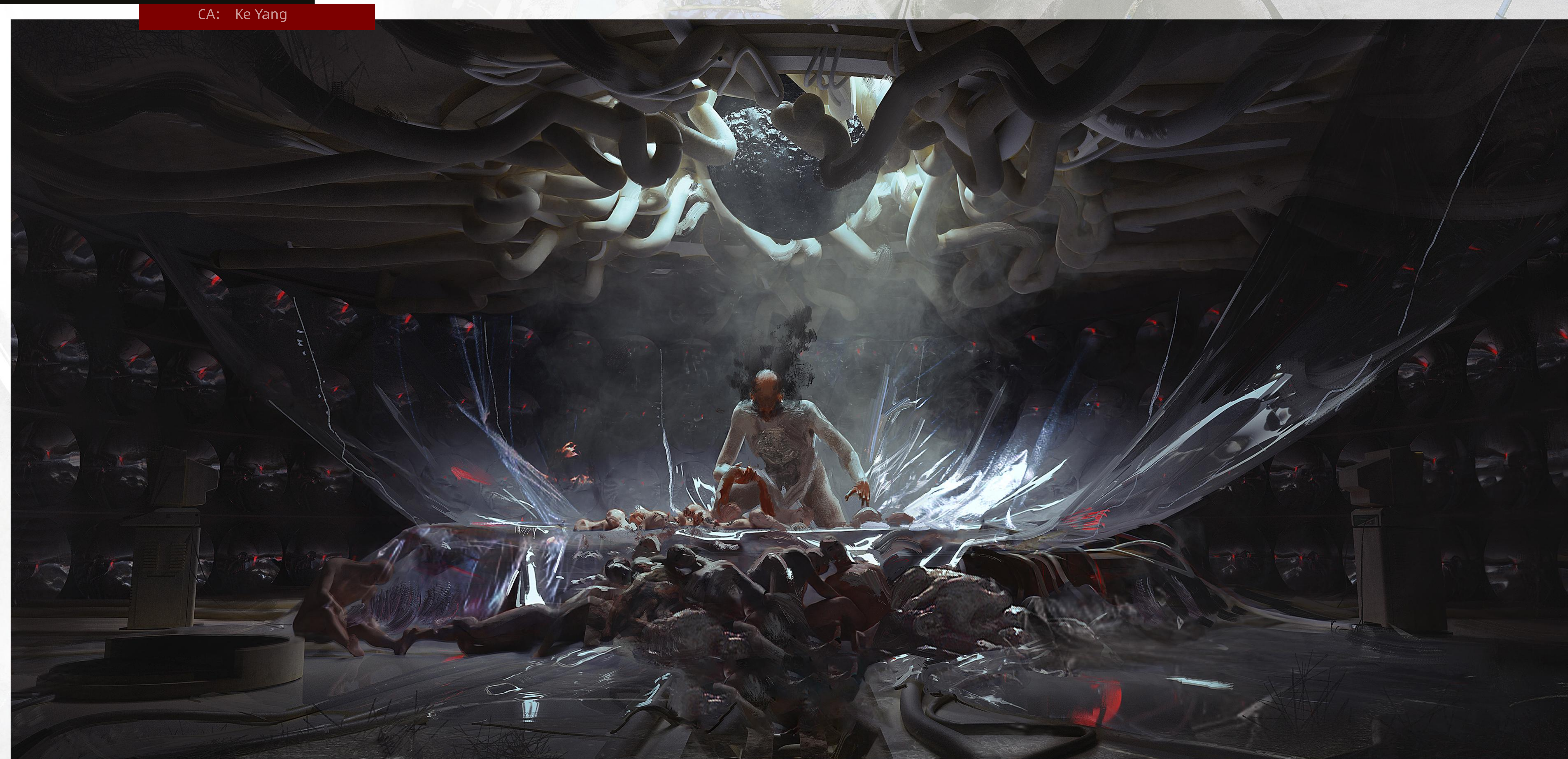




Entrada del laboratorio Matchbox

CA:Lewei Zhang(B)
CA:Ke Yang(S)





Despacho de Fred

CA: Lewei Zhang



Reloj del despacho de Fred

CA: Lewei Zhang





Vestíbulo de la Agencia para el Control de los Recuerdos

CA: Lewei Zhang



Pasillo de la Sala de Inmersión

CA: Lewei Zhang







Sala de Inmersión / Casco de inmersión de 2.ª generación

CA: Lewei Zhang



La Sala de Inmersión de la Agencia para el Control de los Recuerdos es una sala de interrogatorios diseñada para que los agentes ROAM exploren los recuerdos de un sospechoso. Se basa en un prototipo desarrollado originalmente por el padre de Daniel. Ha hecho posible acceder a tres recuerdos consecutivos en un solo interrogatorio, y permite filtrar y visualizar recuerdos sin depender de la capacidad del sospechoso para recordarlos voluntariamente. El interrogado debe usar un aparato especial que le inyecta daseína filtrada directamente en las neuronas a través de una jeringa. El agente encargado de la investigación utiliza un **casco de inmersión de 2.ª generación**, que introduce una diminuta aguja en la retina para dispersar densamente la daseína detrás de los ojos y los nervios, lo que le permite acceder al mundo de los recuerdos del interrogado. Si bien el dispositivo es muy efectivo, sus fuertes efectos secundarios pueden provocar graves enfermedades mentales y físicas en el usuario, lo que pone en riesgo la salud del agente a largo plazo. Aunque esta tecnología permite desentrañar la verdad, también exige un precio brutal a quien la utiliza.

Primeros tiempos de la Agencia para el Control de los Recuerdos

CA: Lewei Zhang



La ciudad

EA: Dailan Wang



Sala de cultivo 1

CA:Ke Yang(B)
EA:Daren Ren(S)



La Sala de Cultivo es el corazón de la **Estación de Tránsito de Recuerdos**. Después de que MADRE arrestara a Daniel, los científicos de Leviathan desarrollaron un nuevo plan para acceder a los recuerdos asociados con LISA. Utilizando daseína, replicaron el cuerpo de Daniel, creando entidades llamadas «cuerpos vegetativos», que el personal del Departamento de la Mente podía operar, transfiriendo sus mentes a estos cuerpos. El funcionamiento de toda la Estación de Transferencia de Recuerdos dependía del cerebro y estado mental de Daniel, y el ambiente viciado y sucio de la Sala de Cultivo era un reflejo directo de su debilitamiento físico y su colapso mental.



Calle fuera del pabellón

CA: Lewei Zhang



Pabellón del hospital

CA: Lewei Zhang



Sala de calibrado

CA: Ke Yang





Sala de Transición

CA:Ke Yang
CA:Lewei Zhang



Consola 1

CA: Ke Yang



Consola 2

CA: Ke Yang



SC Recorder





LB Controller

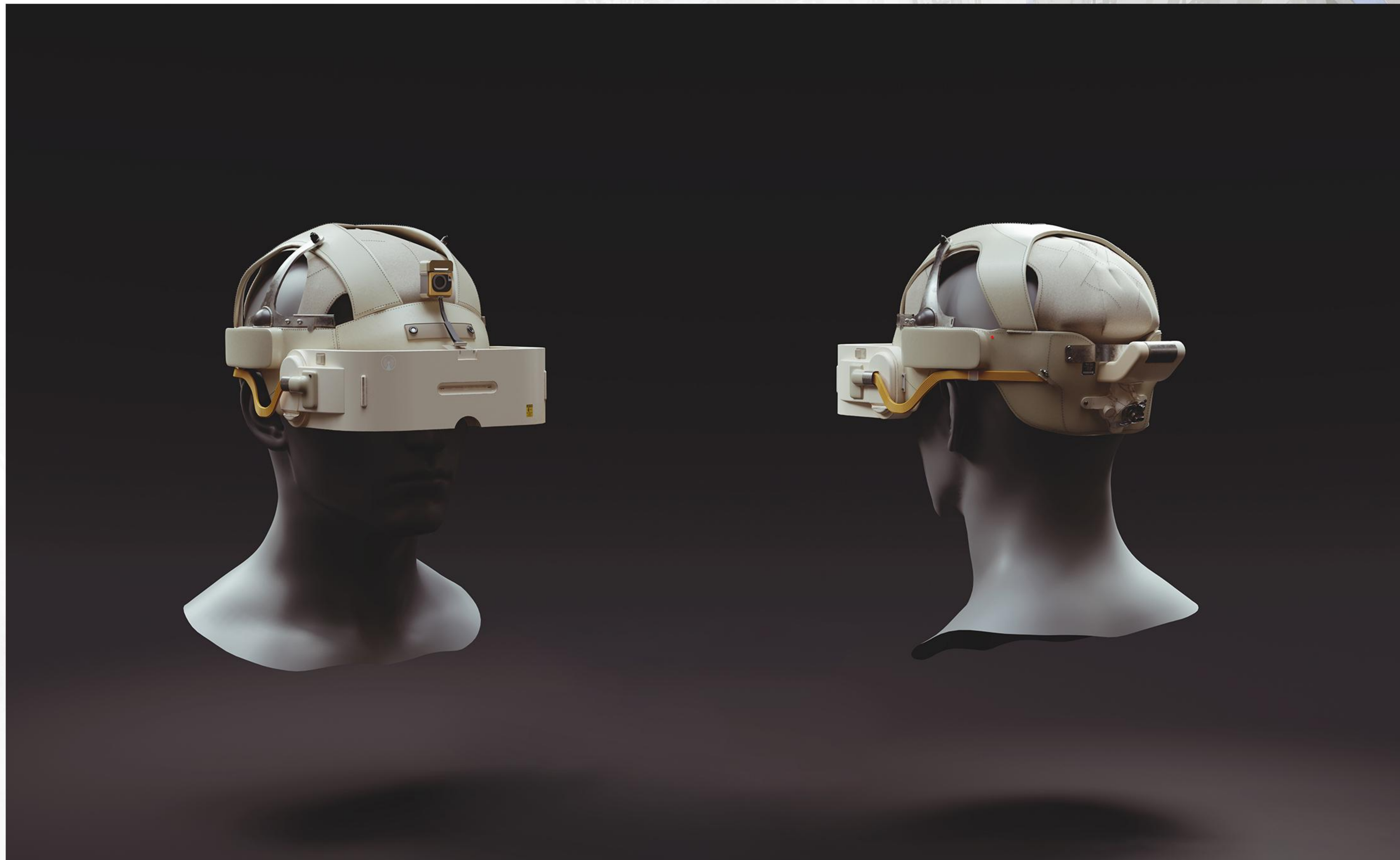
Departamento de la Mente de Leviathan 1

CA: Ke Yang



El Departamento de la Mente de Leviathan es la organización central de la Corporación Leviathan que está centrado en la investigación de la inmersión mental y otros avances tecnológicos relacionados. A diferencia de la división ROAM de la Agencia para el Control de los Recuerdos, el Departamento de la Mente funciona más como un área de investigación y desarrollo de una empresa tecnológica, y ha generado una enorme riqueza a través de su cooperación con sectores económicos, militares, políticos y sociales. En la década de 1980, con el objetivo de lograr una expansión internacional, Leviathan estableció filiales en varios países, utilizando la tecnología del Departamento de la Mente para consolidar su influencia, fomentar el desarrollo regional y transformar su imagen.





Sala de Transición del Departamento de la Mente

CA:Lewei Zhang(B)
CA:Ke Yang(S)

La Sala de Transición del Departamento de la Mente fue creada por los científicos del Sector Mental para mejorar la inmersión mental tradicional de sujeto a sujeto y permitir que un mayor número de personas accedan simultáneamente a una misma mente. Esta tecnología permite el acceso sincronizado de cientos o incluso miles de personas. Durante este proceso, el sujeto debe estar sumergido en una fusión especial de daseína, aislado del exterior y a temperatura constante. Un período corto de aislamiento y conexión a los terminales de energía no tendrá un impacto significativo en el sujeto de inmersión, pero con el tiempo, si el proceso se prolonga demasiado, sus funciones corporales serán remplazadas gradualmente por la daseína, lo que impedirá su desconexión de la bañera mental. En caso de que surja un problema o una interrupción en el suministro de daseína, el sujeto de inmersión estará en peligro de muerte inmediata.



Bañera del Departamento de la Mente

CA: Ke Yang



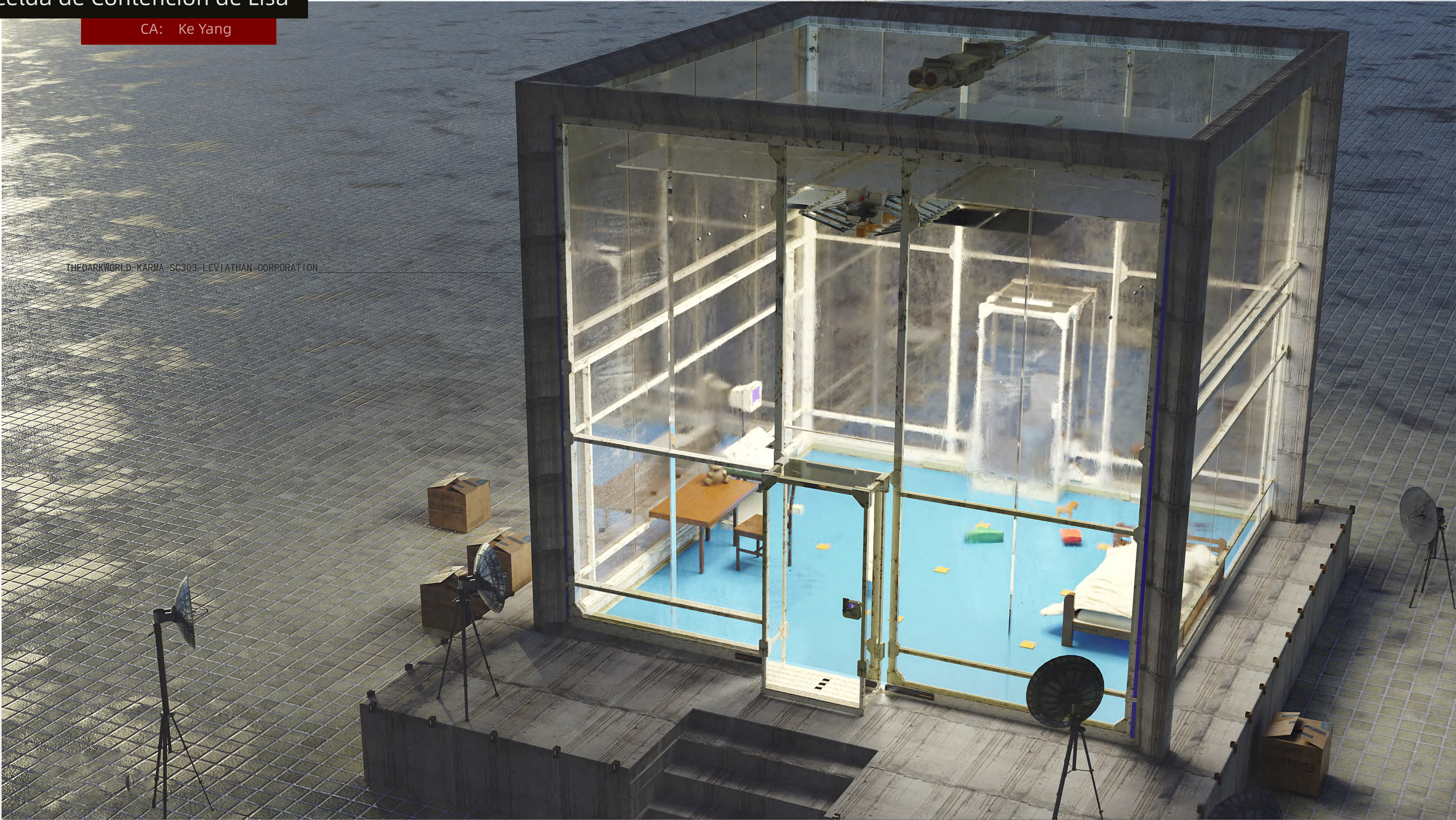


La Sala de Contención de Leviathan fue creada por el equipo Fiebre del Oro. Tras la guerra, el Fiebre del Oro descubrió, en distintas partes del mundo, pozos desconocidos hasta la fecha de los que emanaba daseína, lo que provocaba anomalías en los ríos cercanos, el clima y otros fenómenos naturales, aumentando así el número de personas infectadas. Los infectados presentaban síntomas de diversas enfermedades, pero todos desarrollaban ciertas habilidades sobrenaturales. En los inicios, el padre de Daniel y once miembros del Fiebre del Oro, incluido Fred, propusieron que la Alianza Global ACC fuera la responsable de sellar los pozos y poner en cuarentena a los infectados. La Unión Soviética planeó establecer zonas de cuarentena en los países en posguerra donde se descubrieron los pozos profundos y fundar la Corporación Leviathan. Una vez establecida la compañía, los infectados y la daseína serían observados y analizados con fines científicos, a propuesta conjunta de MADRE y otros científicos.



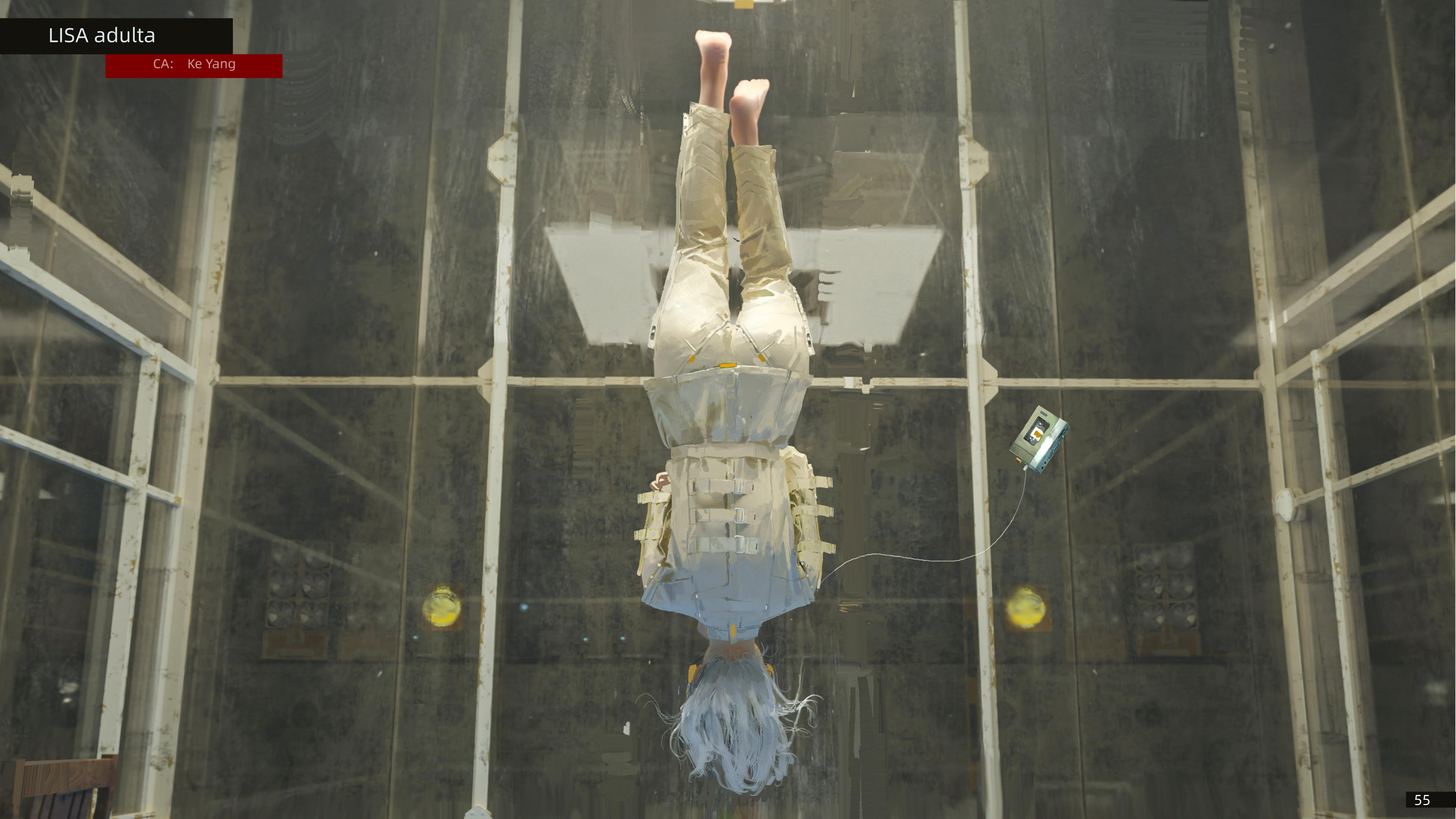
Celda de Contención de Lisa

CA: Ke Yang



LISA adulta

CA: Ke Yang



Sean decapitado

CA: Ke Yang



Sean representa al hombre de a pie en el mundo real. Es un trabajador mediocre del Instituto Winston, a pesar de haber trabajado allí durante seis años antes de ser ascendido a investigador de nivel medio. Con el nacimiento de su hija, la presión aumentó, y su trabajo comenzó a alejarlo de su familia. Durante un experimento, Sean sufrió un accidente en el que perdió su pierna derecha, y su vida comenzó a desmoronarse. Las imágenes del accidente lo perseguían: monstruos, laboratorios misteriosos y secretos del Instituto que lo fueron alejando de los que lo rodeaban. Finalmente, fue relegado al nivel más bajo del área administrativa del Instituto. Las presiones económicas y el rencor de su esposa hicieron que su familia se rompiera: ella se marchó, abandonando también a su hija de seis años. Convencido de que todo era culpa suya, Sean se volvió cada vez más retraído. Comenzó a vender equipo e información del Instituto en la frontera, adentrándose poco a poco en un camino sin retorno hasta que Daniel, un agente ROAM de la Agencia para el Control de los Recuerdos de Leviathan, comenzó a investigarlo.



Pasillo del monstruo

CA: Ke Yang



Sala de muñecos peligrosos

CA: Ke Yang

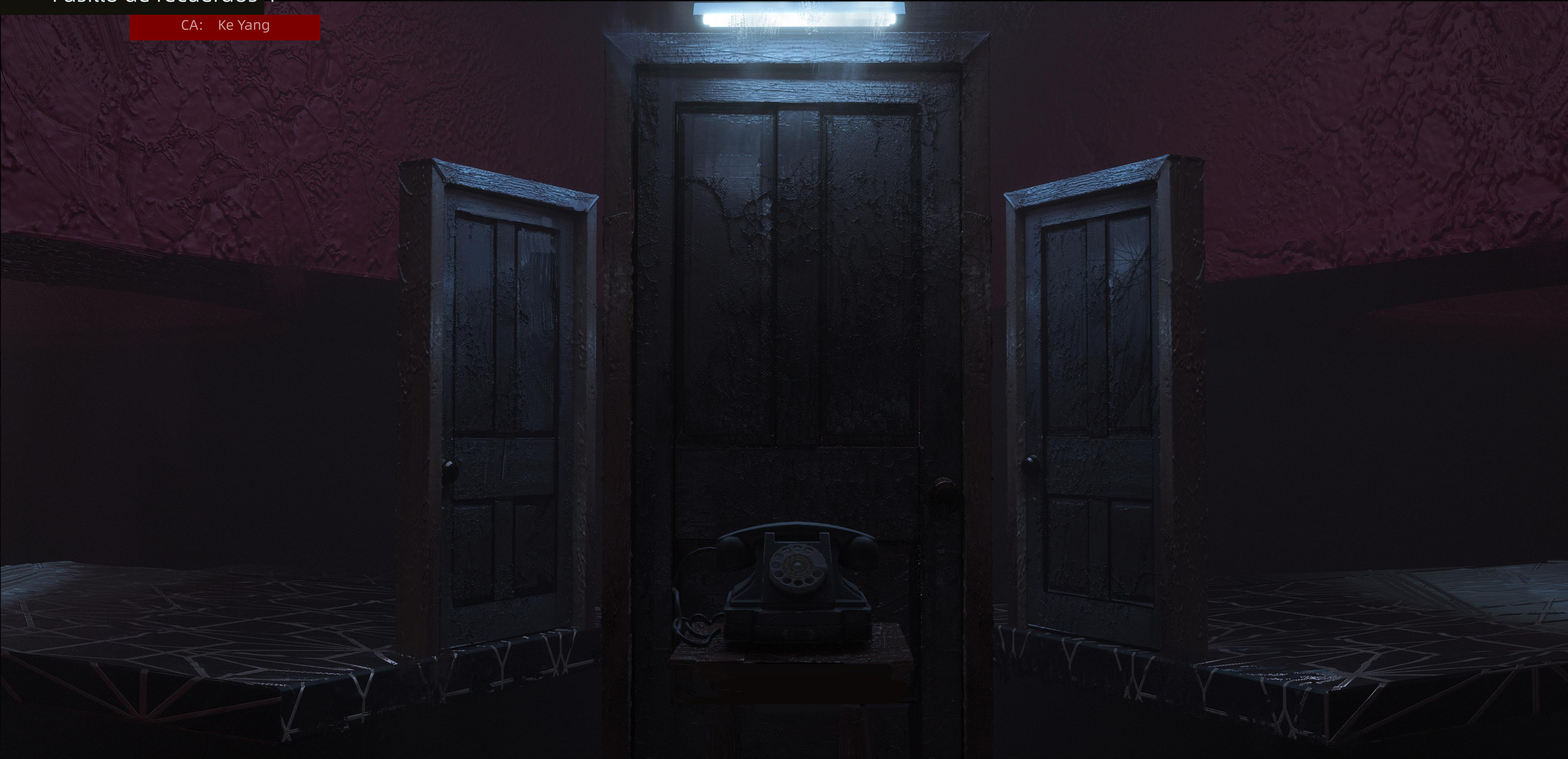








CA: Ke Yang









CA:Ke Yang(B)
CA:Lewei Zhang(S)

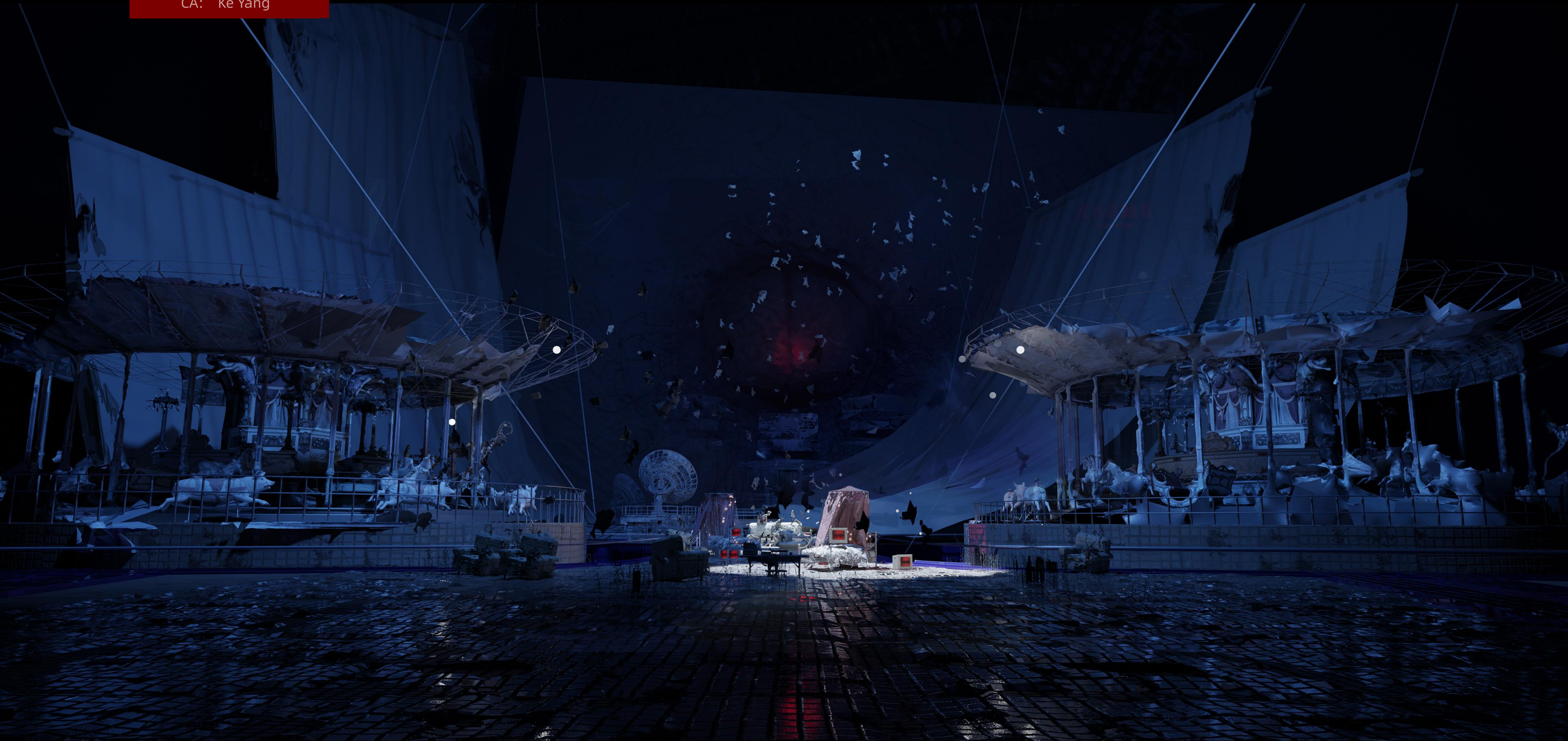






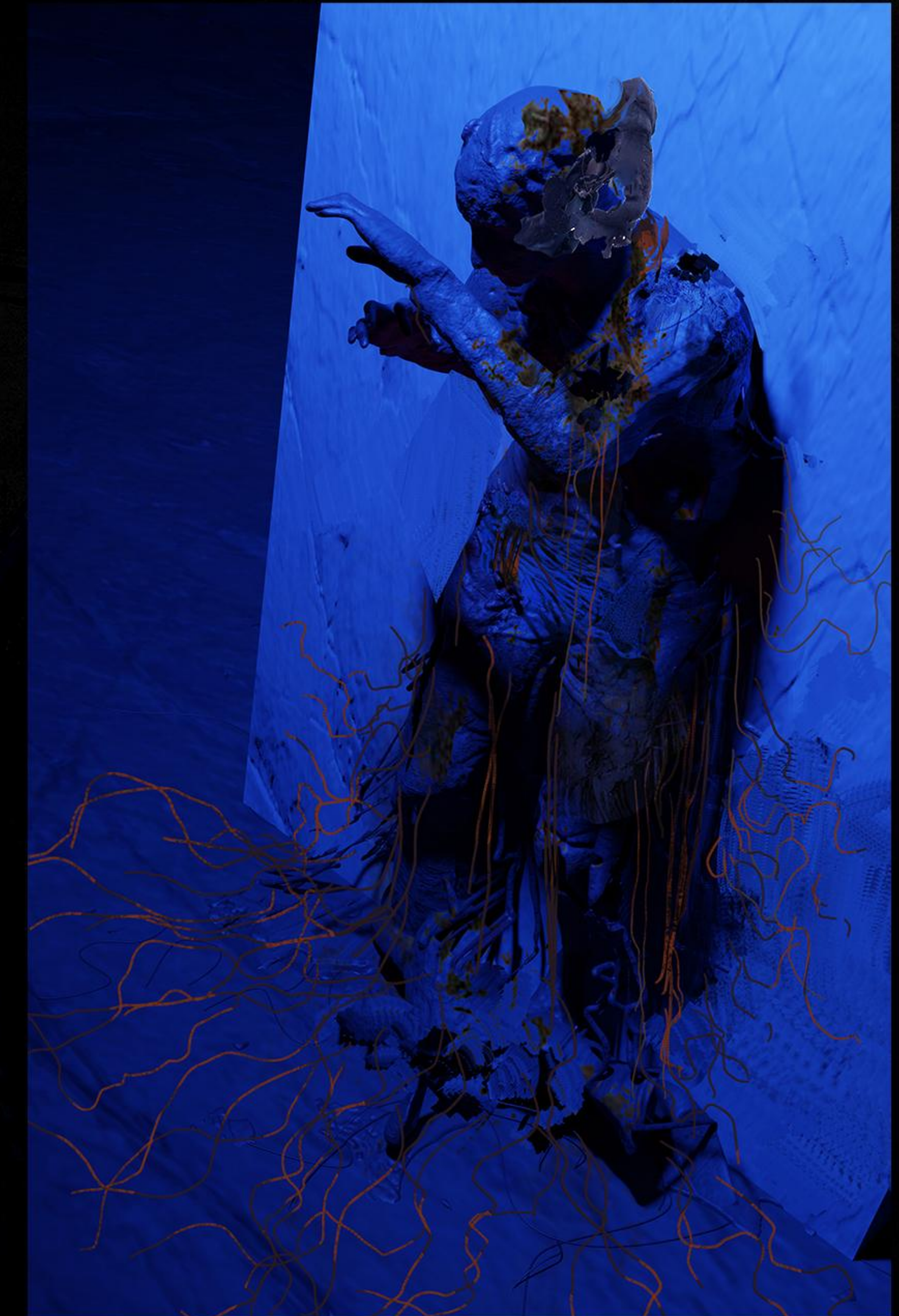
Parque de atracciones 1

CA: Ke Yang



Parque de atracciones 2

CA: Ke Yang



Rachel sosteniendo a Lucas

CA:Ke Yang
Character: Peixing Tong
Character: Kejia Ren

Rachel surgió de la inspiración de todos los que buscan la libertad en el mundo real. Nacida en la clase baja de la ciudad, aprendió desde joven a ser independiente y autosuficiente debido a la indiferencia de sus padres. Las dificultades de la vida no pudieron con ella, sino que fortalecieron su deseo de libertad y control sobre su propio destino. En 1966, comenzó a trabajar como becaria para Fred y el padre de Daniel. Aunque su escaso salario no podía cambiar la difícil situación de su familia, nunca dejó de luchar por su futuro.

A los 24 años, Rachel se graduó y se unió al Instituto Winston como investigadora junior en física. Durante aquellos días gloriosos, conoció a Lucas y se enamoró, soñando con un futuro juntos. Sin embargo, el destino le asestó un golpe devastador a los 28 años. Incapaz de soportar la presencia de Lucas, su padre, lo mató de un disparo en una noche lluviosa. Pero Rachel no se hundió en la desesperación y su convicción se hizo más fuerte: no perdería a Lucas, sino que caminarían juntos hacia la eternidad. Intentó resucitar a Lucas a cualquier precio y por cualquier medio, convencida de que solo ella tenía el poder de decidir sobre su vida, su muerte y su destino juntos.



Casa de papel de Rachel

CA: Lewei Zhang



Salón de Rachel

CA: Lewei Zhang



Cocina de Rachel 1

CA: Lewei Zhang



Cocina de Rachel 2

CA: Lewei Zhang



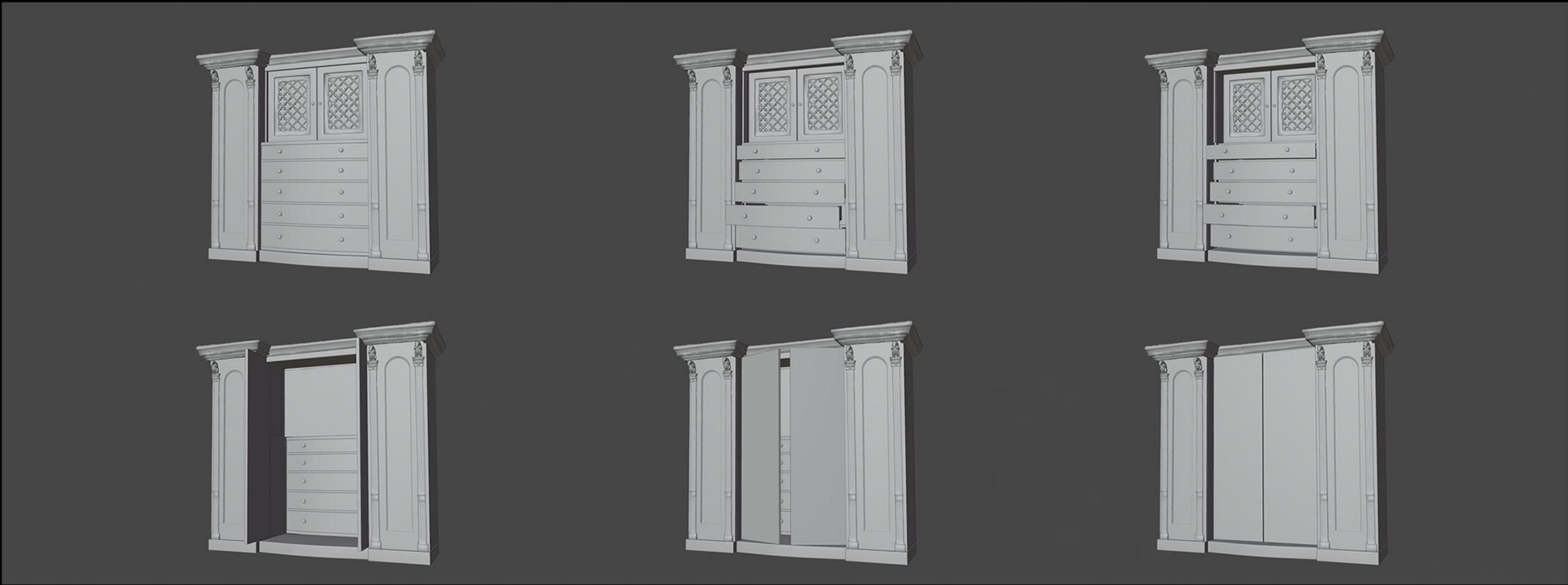
Habitación de los padres de Rachel

CA: Lewei Zhang



Monstruo del armario

CA: Lewei Zhang



Cuarto de Rachel 1

CA: Lewei Zhang



Cuarto de Rachel 2

CA: Lewei Zhang



Baño de Rachel

CA: Lewei Zhang





Pasillo del apartamento

CA: Lewei Zhang



Cuarto de Rachel 3

CA: Lewei Zhang



Corazón interconectado 1

CA: Ke Yang



Lo que quedaba de la conciencia de Lucas fue transferido al cuerpo de Rachel. Esta parte de su conciencia se convirtió en un corazón gigante. Se abrazaron al quedar entrelazados. Este era el último refugio de Rachel, un Jardín del Edén solo para ellos.

Corazón interconectado 2

CA: Ke Yang



Recipiente para corazón 1

CA: Ke Yang



Recipiente para corazón 2

CA: Ke Yang



Recipiente para corazón 3

CA: Ke Yang



Corazón interconectado 3

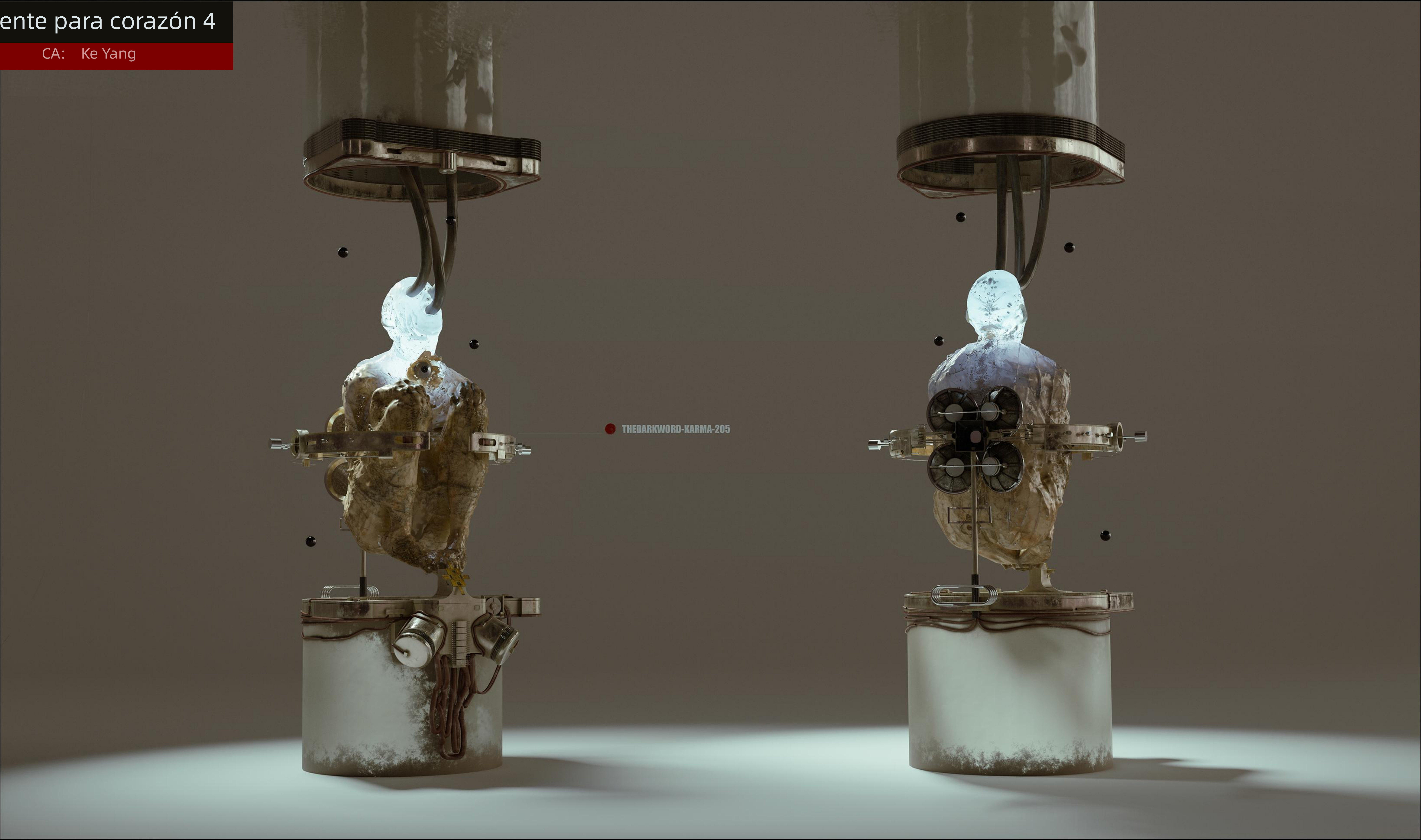
CA: Ke Yang



THE DARKWORD-KARMA-205

Recipiente para corazón 4

CA: Ke Yang



Conexiones de corazón

CA: Ke Yang

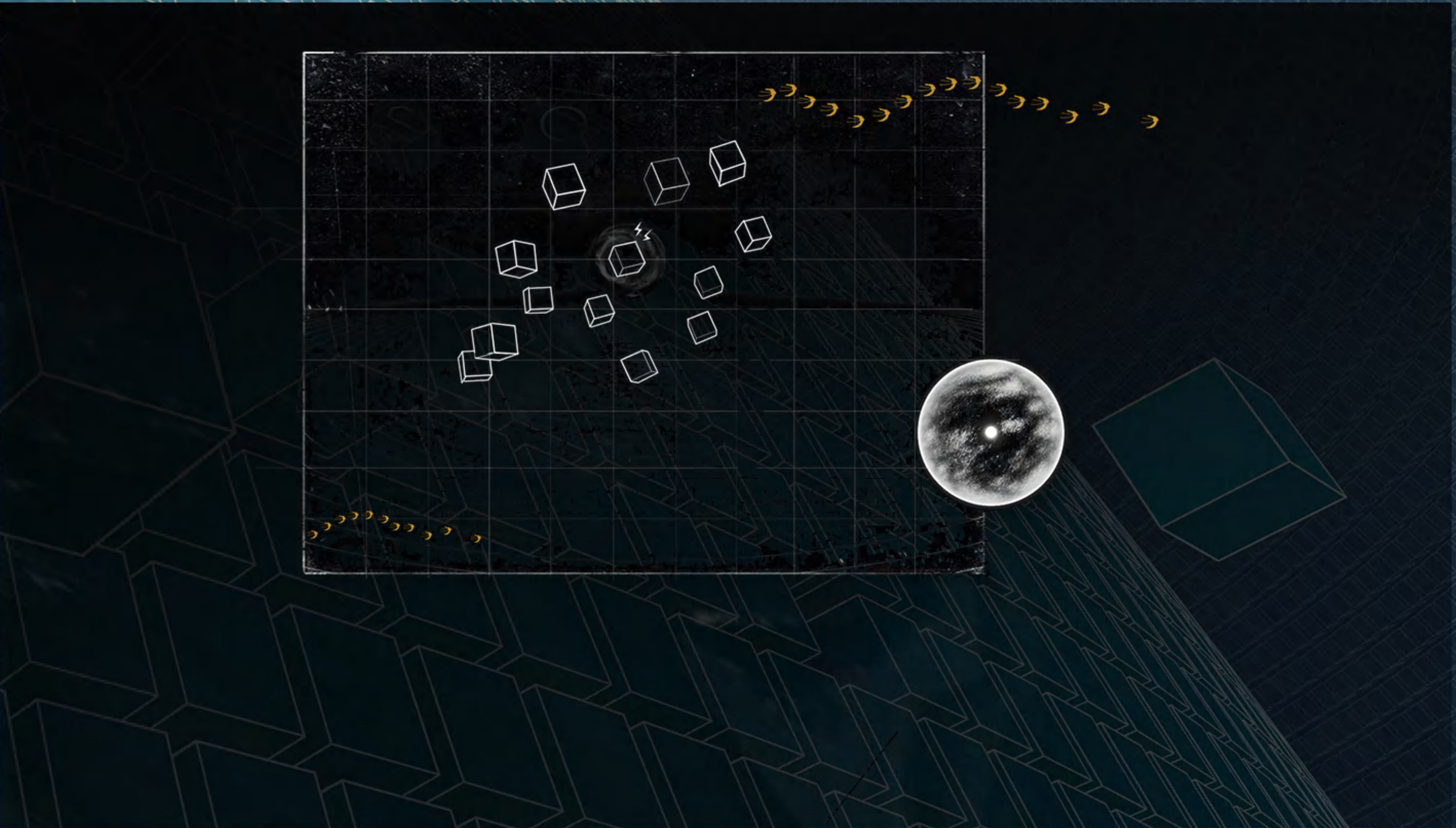
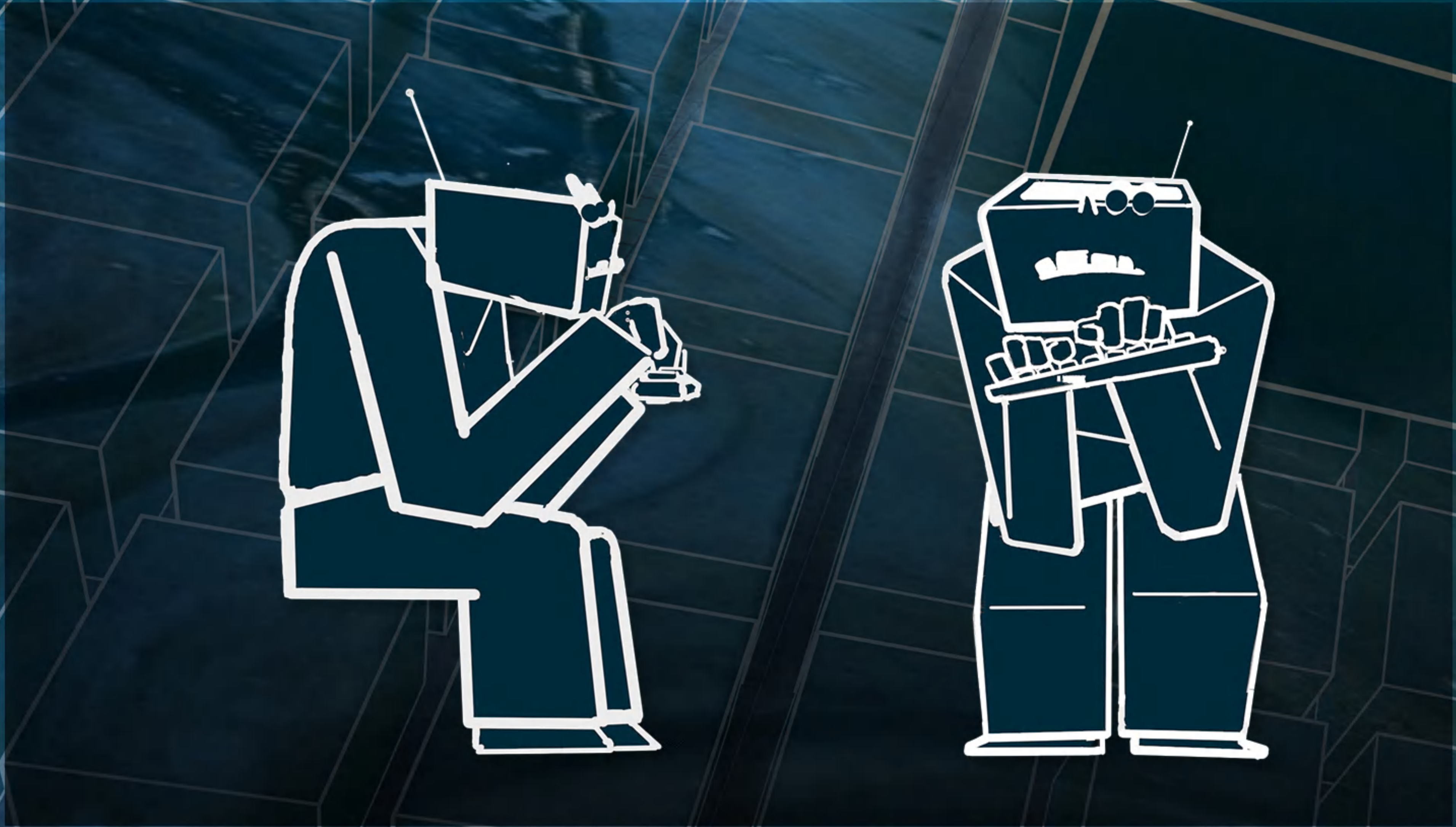


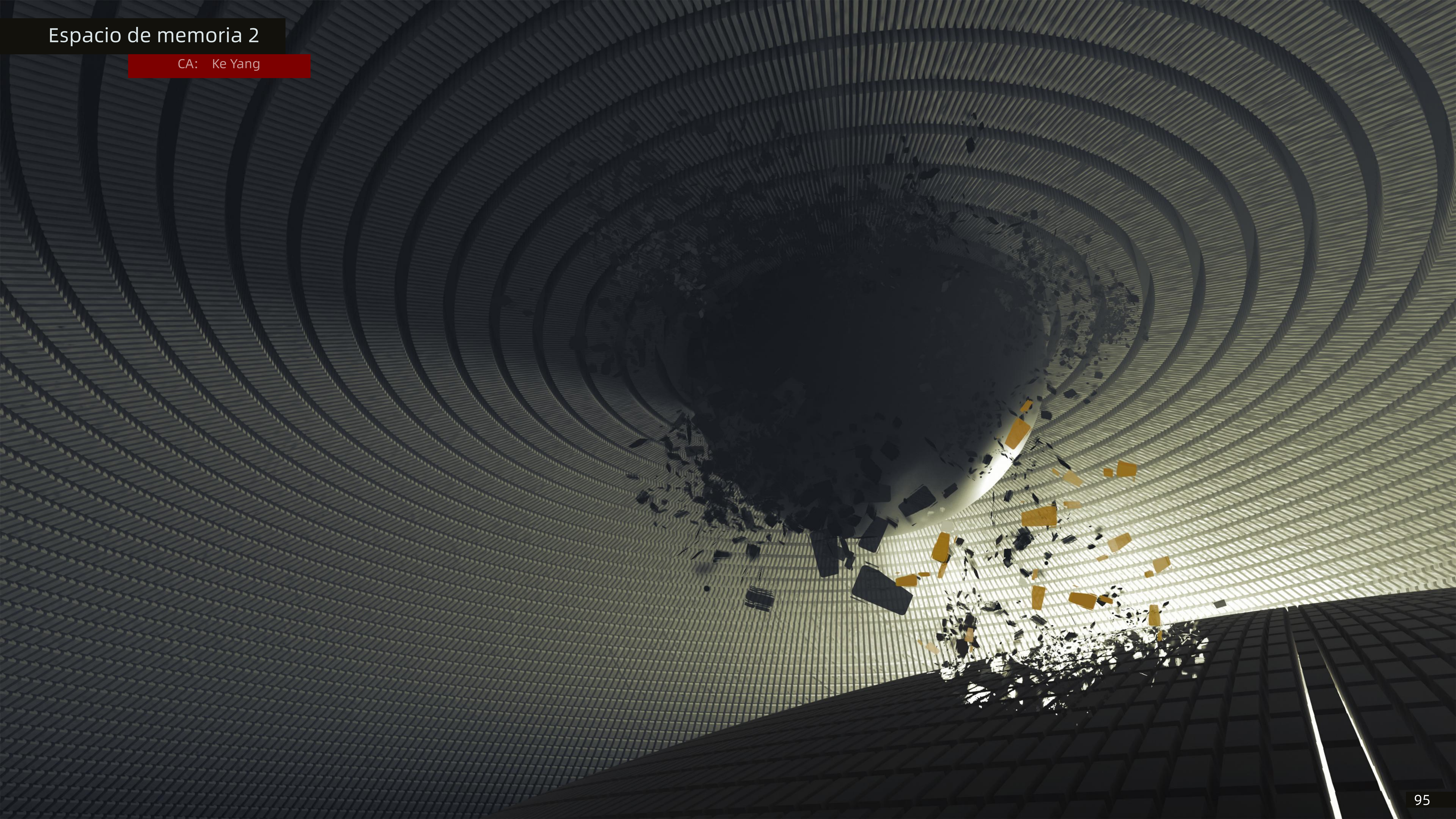
Pasillo del hospital de Leviathan

CA: Lewei Zhang

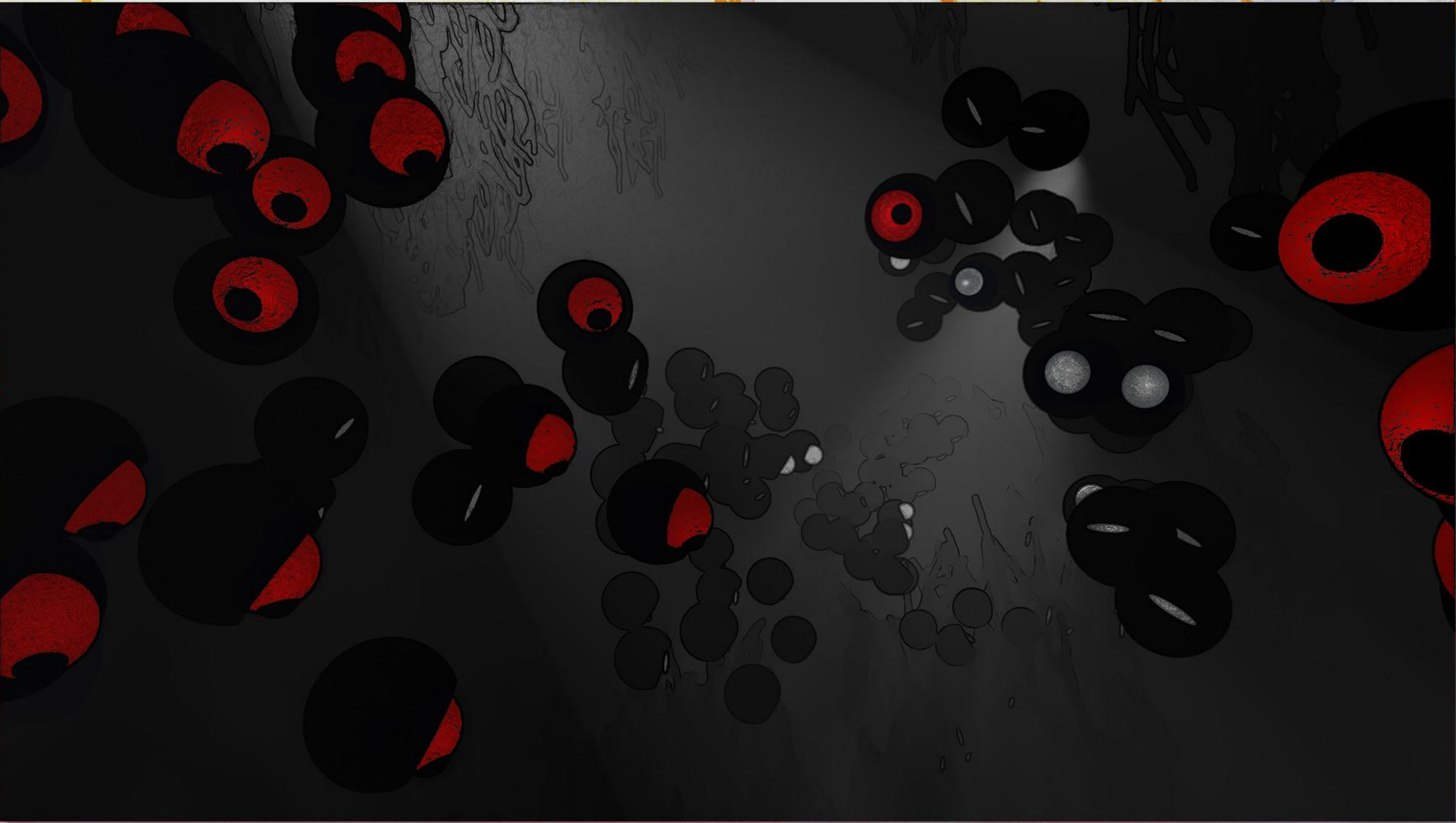
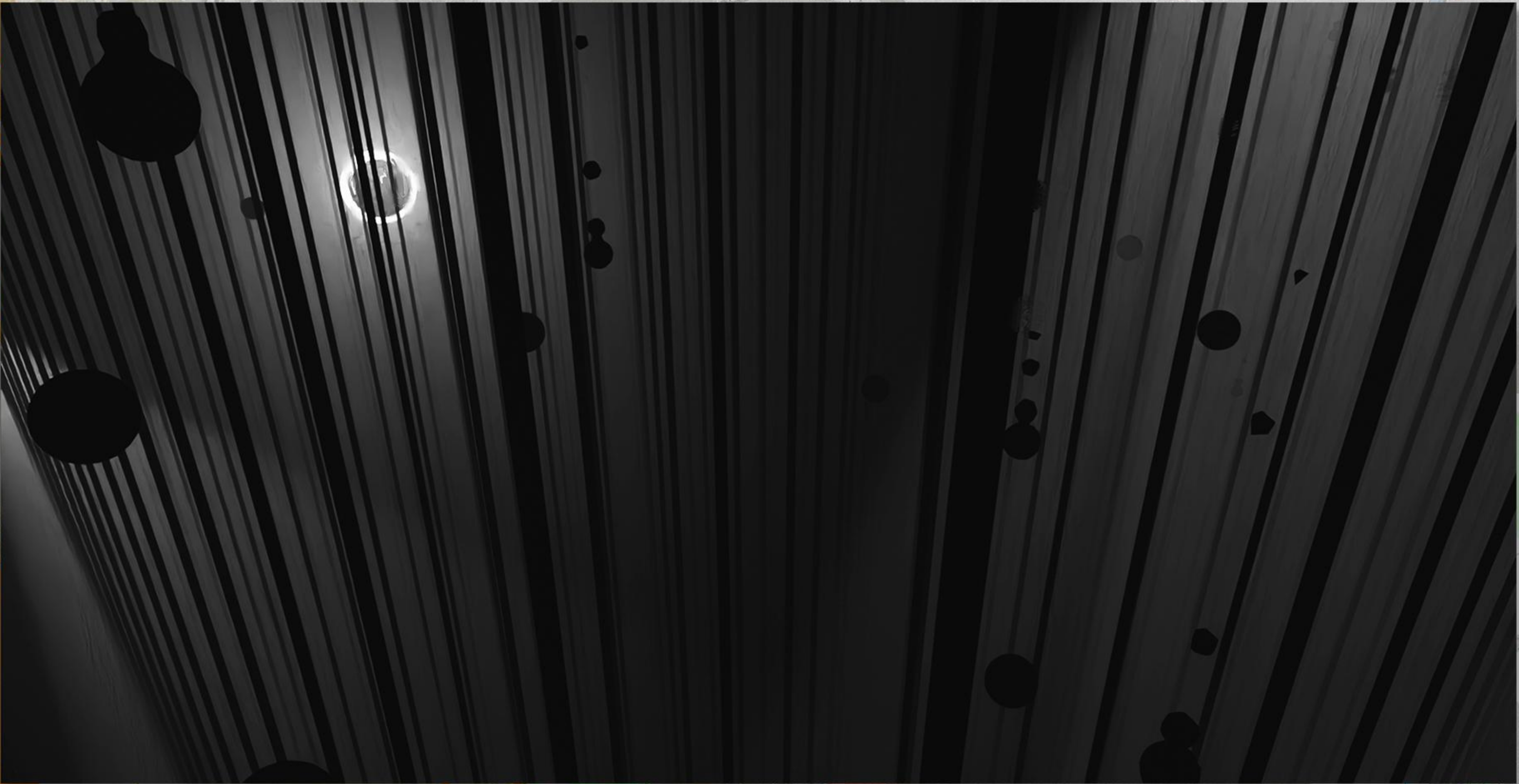


Un recuerdo crucial en la memoria de Rachel: después de que su padre disparara a Lucas, ella, desesperada, empujó su cuerpo agonizante por los pasillos del hospital, con la esperanza de que alguien la ayudara.





CA: Ke Yang





El jardín del trabajo de Lucas es un recuerdo profundamente querido por Rachel. Era un espacio de contemplación y creatividad, donde ella revelaba a Lucas todas sus visiones y deseos para la vida, tanto presente como futura. En sus palabras hay un anhelo de libertad y un desafío al destino. Estos pensamientos sinceros iluminaron el corazón de Lucas como un cálido rayo de sol, y desde entonces, su corazón quedó marcado en el cuerpo de Rachel, convirtiéndose en una parte indispensable de su existencia.

Primer encuentro

CA: Ke Yang

El primer encuentro entre Lucas y Rachel. En su vida, pocas personas estuvieron dispuestas a tenderle una mano, especialmente los hombres. Sin embargo, la presencia de Lucas le transmitió una sensación de calidez poco común. Era proactivo y optimista, y no esperaba nada a cambio. En sus ojos brillaban la sinceridad y la bondad. Este altruismo fue poco a poco derribando las barreras que Rachel había construido a lo largo de su vida, y la hace entender por primera vez que quizás aún existan personas en el mundo en las que se pueda confiar.



Iglesia 1

CA: Ke Yang





El Sr. y la Sra. McGovern

Character: Peixing Tong
Character:Fanjin Meng

Michelle McGovern

Michelle McGovern estudió Física y Física Espacial en la Academia Nacional Alemana antes de unirse al proyecto Fiebre del Oro, donde se enamoró de Brian y se convirtió en el pilar de su familia. Al comprender la importancia de su hogar, eligió renunciar a su carrera para dedicarse al cuidado de su esposo e hijos. En 1966, murió protegiéndolos, dejando una marca imborrable en sus seres queridos. El amor y la entrega de Michelle afectaron profundamente a su familia. Aunque su vida fue corta, su espíritu permanece en los corazones de quienes la amaron.

Brian McGovern

Brian McGovern pasó sus primeros años junto a Fred investigando secretos de la posguerra para el proyecto Fiebre del Oro de la Unión Soviética, lo que los llevó a descubrir la daseína. En su vida familiar, era un esposo y padre estoico, siempre protector con su familia. Tras la muerte de la madre de Daniel, se obsesionó con derrocar a la Corporación Leviathan, la misma que ayudó a fundar, con la esperanza de revelar la verdad a su hijo Daniel. En un arriesgado juego contra Fred, Brian finalmente logró transferir su conciencia al cuerpo de Fred y continuar así la lucha por la esperanza de su familia. Sin embargo, en 1976, decidió quitarse la vida, llevándose consigo su misión inacabada.



Habitación de los niños 1

CA: Lewei Zhang







Mesa de comedor familiar

CA: Lewei Zhang



Salón de Daniel tras la explosión 1

CA: Ke Yang



Salón de Daniel tras la explosión 2

CA: Ke Yang





Estudio de Daniel

CA: Lewei Zhang



Laboratorio del sótano

CA: Lewei Zhang



Sala de Inmersión del sótano 1

CA: Lewei Zhang

El lugar donde Brian realizaba su investigación en casa era tranquilo y académico. Daniel y Lisa solían jugar allí de niños, observando en silencio cómo su padre se concentraba en su trabajo en el escritorio, rodeado de pilas de materiales pesados y equipo complejo. Tras la tragedia, este laboratorio se convirtió en el único vínculo de Brian con el pasado. Brian volvió aquí para transferir su conciencia a la mente de Fred y continuar con su misión.



Sala de Inmersión del sótano 2

CA:Lewei Zhang(B)
CA:Ke Yang(S)



Controlador de recuerdos de 1.ª generación

CA: Lewei Zhang



Una vez conectado al dispositivo de control mental, el cerebro no puede moverse libremente ni explorar sus recuerdos a voluntad; solo puede visualizar los fragmentos de memoria compartidos por el sujeto de inmersión. Brian utiliza este dispositivo de 1.ª generación, junto con una pequeña cantidad de una mezcla especial de daseína, para iniciar el proceso de recuperación de memoria inyectándola en el brazo de Daniel. A medida que se inyecta la sustancia, los recuerdos comienzan a fluir gradualmente en la conciencia de Daniel.

Sala de Inmersión del sótano 3

CA: Lewei Zhang

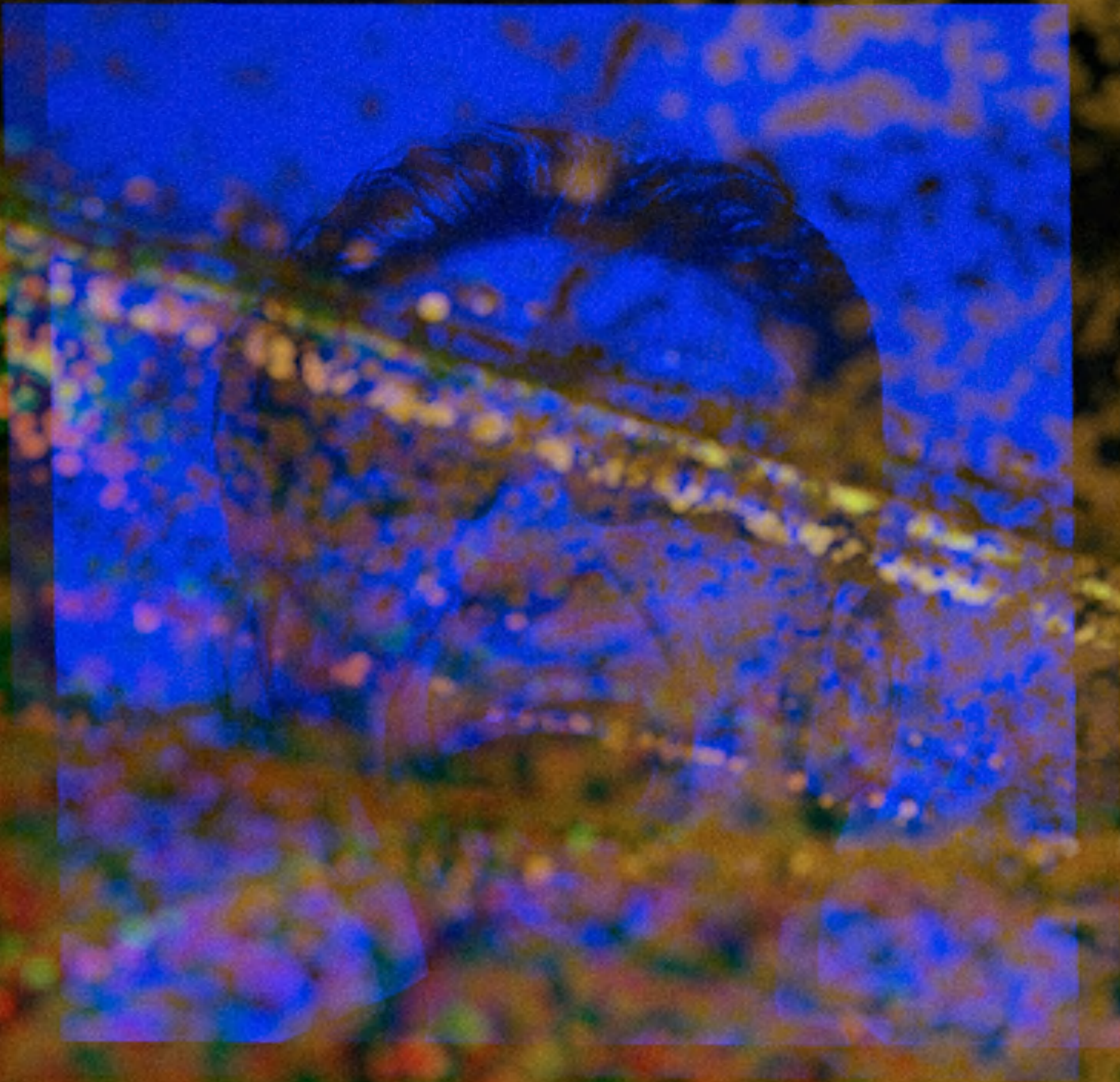


Guarida de la Madre monstruo

CA: Ke Yang







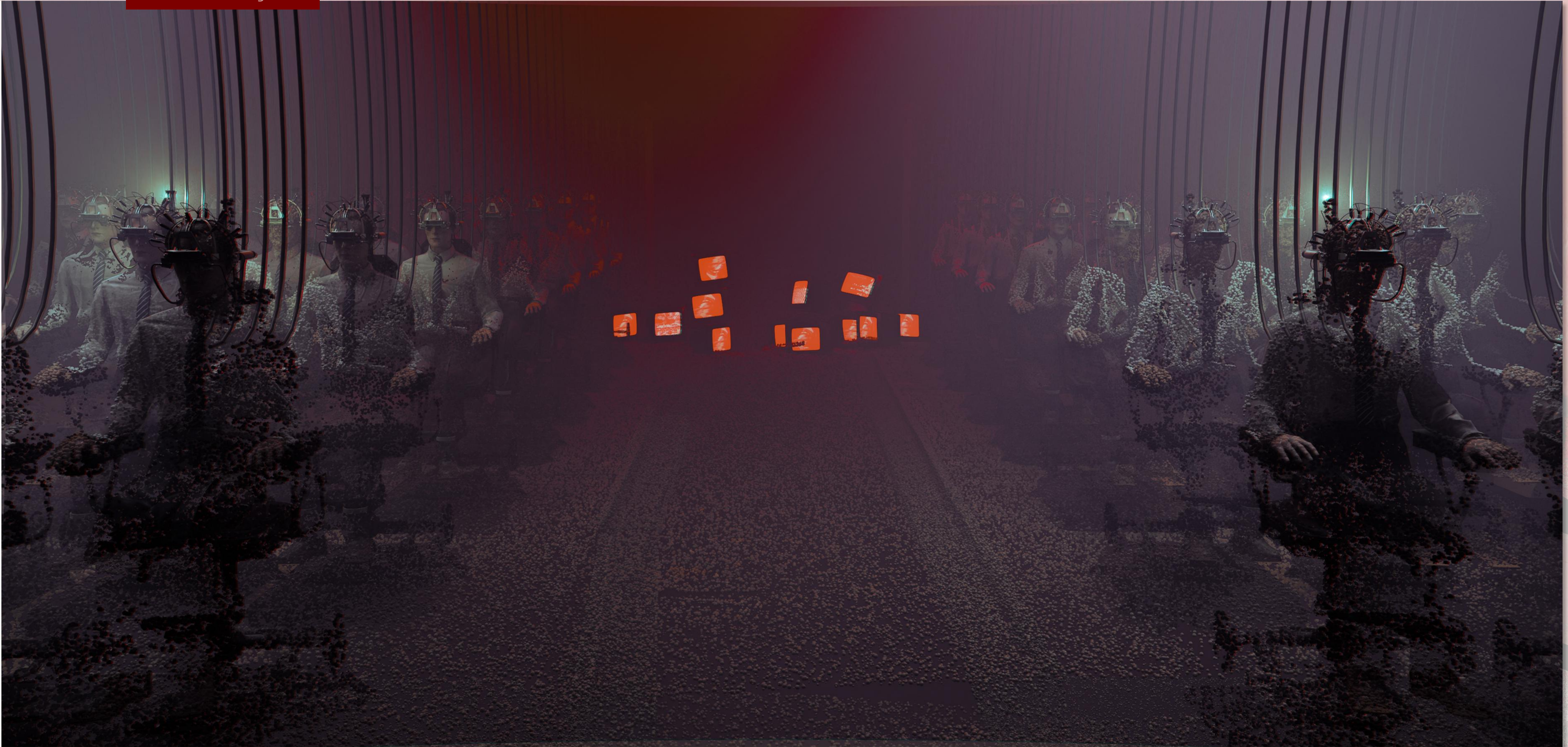
Interior de la mente de Daniel 3

CA: Lewei Zhang

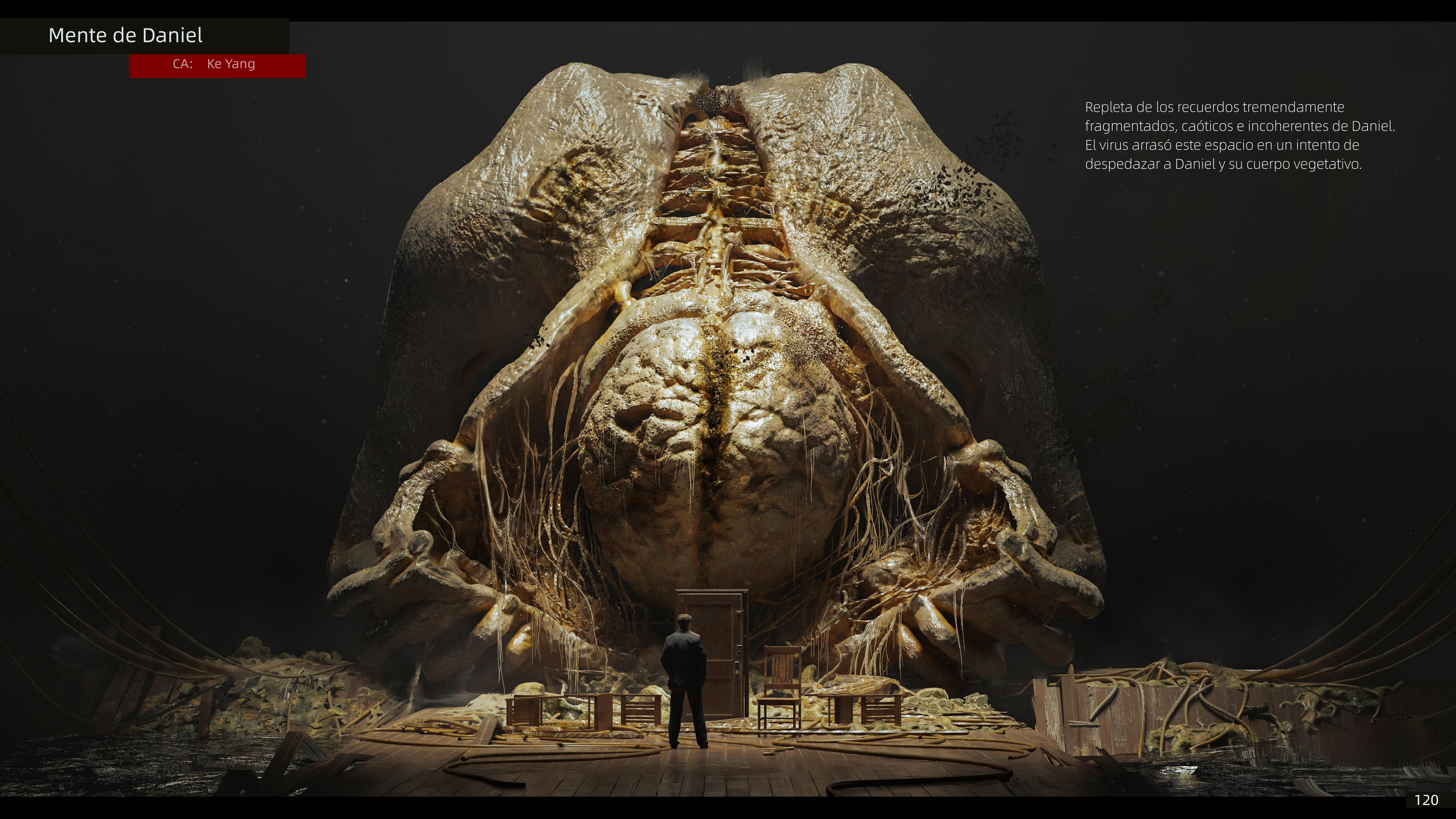


Interior de la mente de Daniel 4

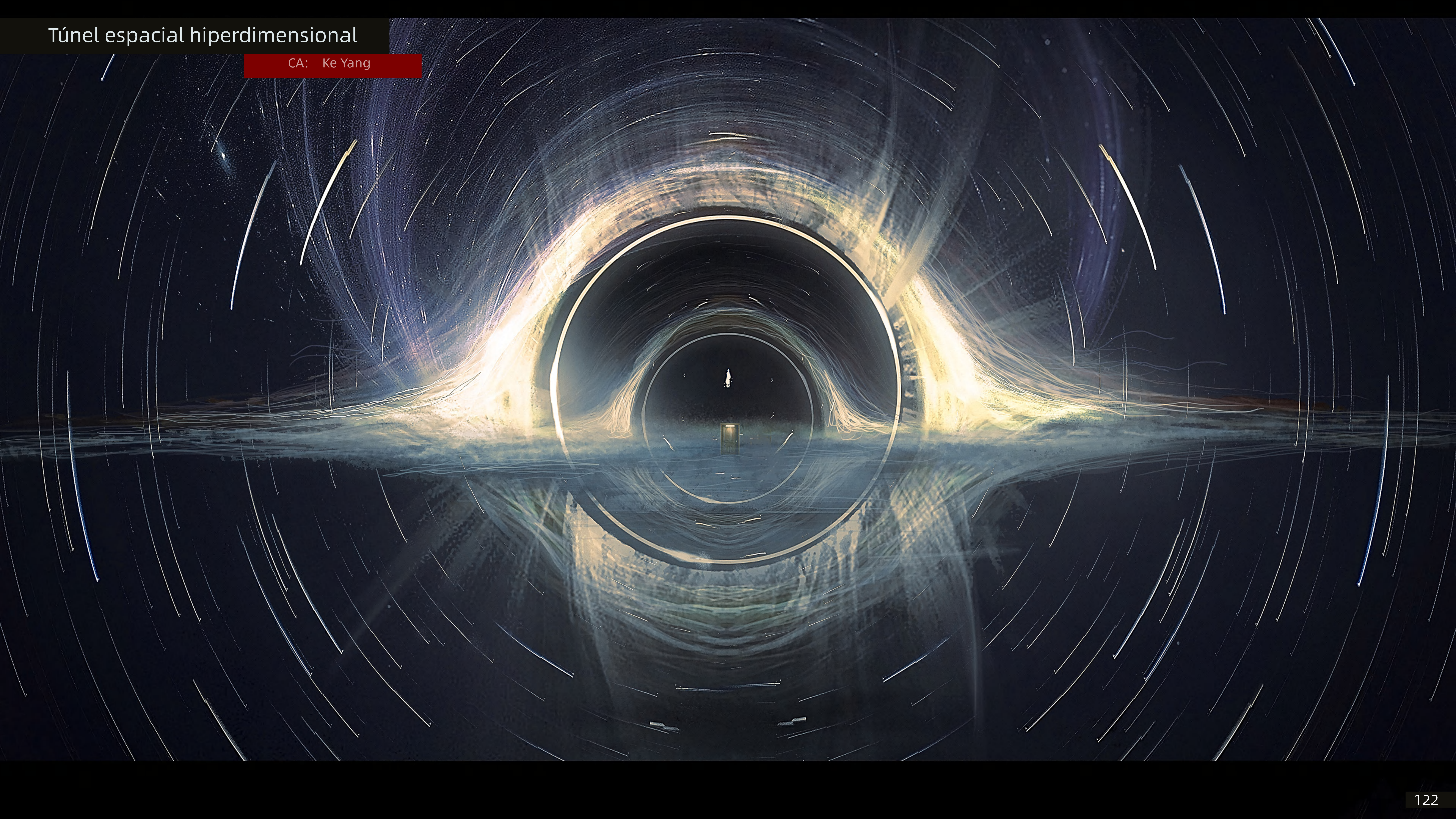
CA: Ke Yang



Repleta de los recuerdos tremendamente fragmentados, caóticos e incoherentes de Daniel. El virus arrasó este espacio en un intento de despedazar a Daniel y su cuerpo vegetativo.







El Castillo de la Soledad 1

CA: Lewei Zhang



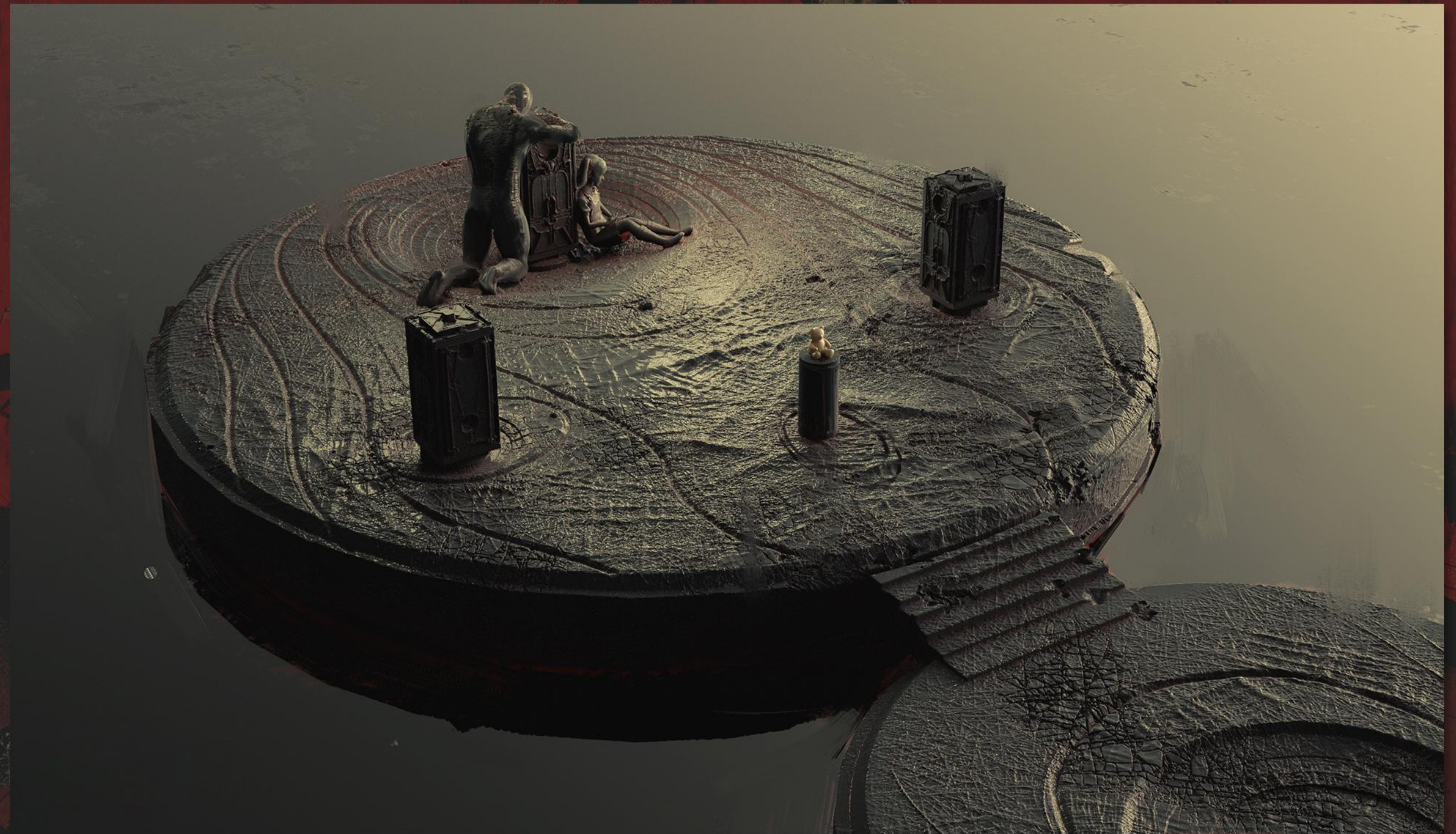


El secreto en la mente de Daniel yace en lo más profundo de un tiempo infinito. Durante años, lo protegió en silencio, como su último refugio. Sin embargo, a medida que su cuerpo se deterioraba, la impenetrable fortaleza comenzó a agrietarse hasta convertirse en polvo. Nadie lo recordaría, y el secreto se desvanecería con él. Hasta que Lisa aparece y lleva a Daniel atrás en el tiempo, dándole la oportunidad de recuperar sus recuerdos perdidos en los últimos momentos de su final. El flujo del tiempo finalmente pierde su significado, y el pasado y el futuro se entrelazan en un misterio imposible de resolver.



Plataformas de Aguas negras

CA: Ke Yang



Diseños de pósteres y pegatinas

CA: Lewei Zhang



Ciudadanos obedientes

CA: Lewei Zhang

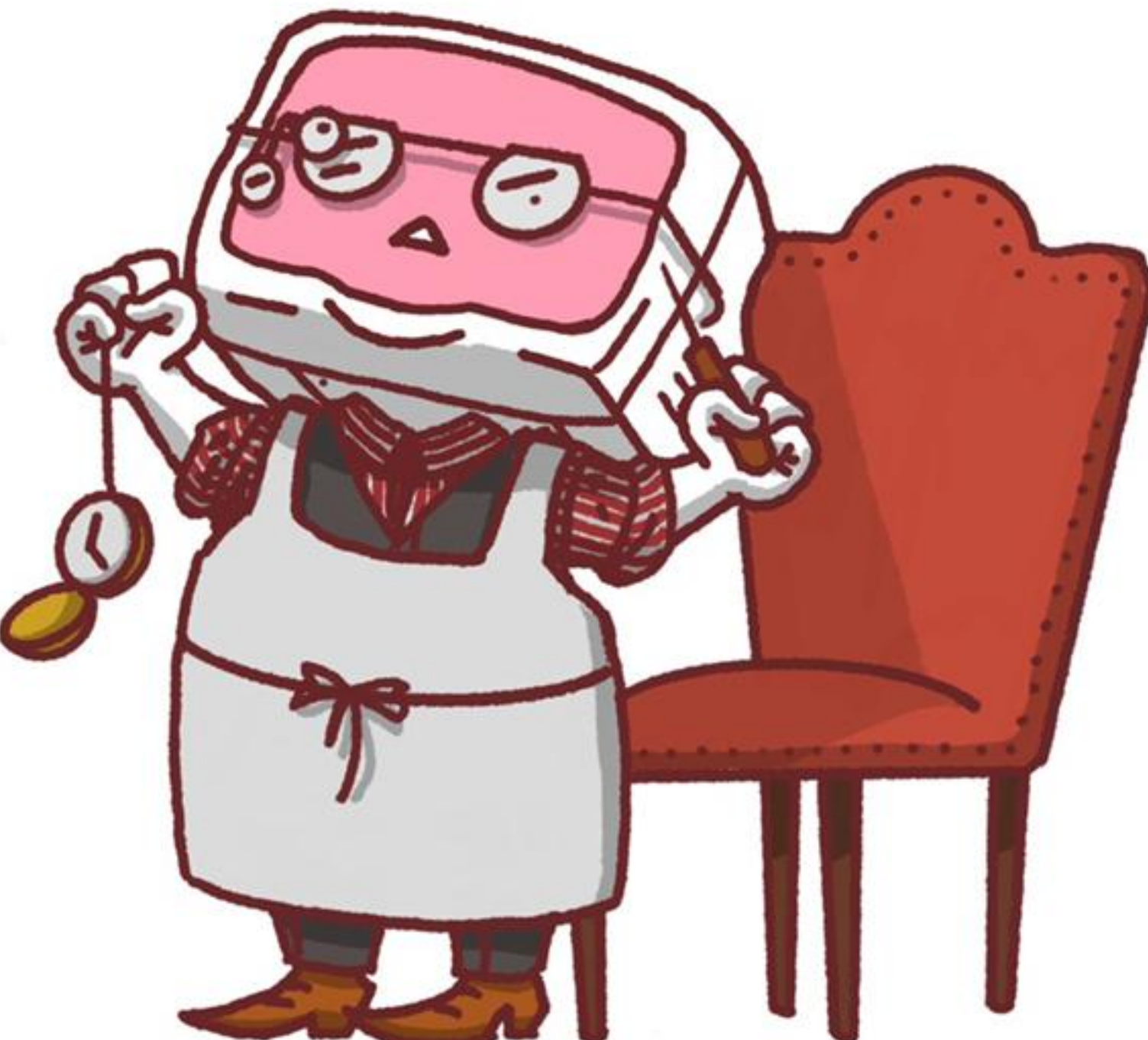
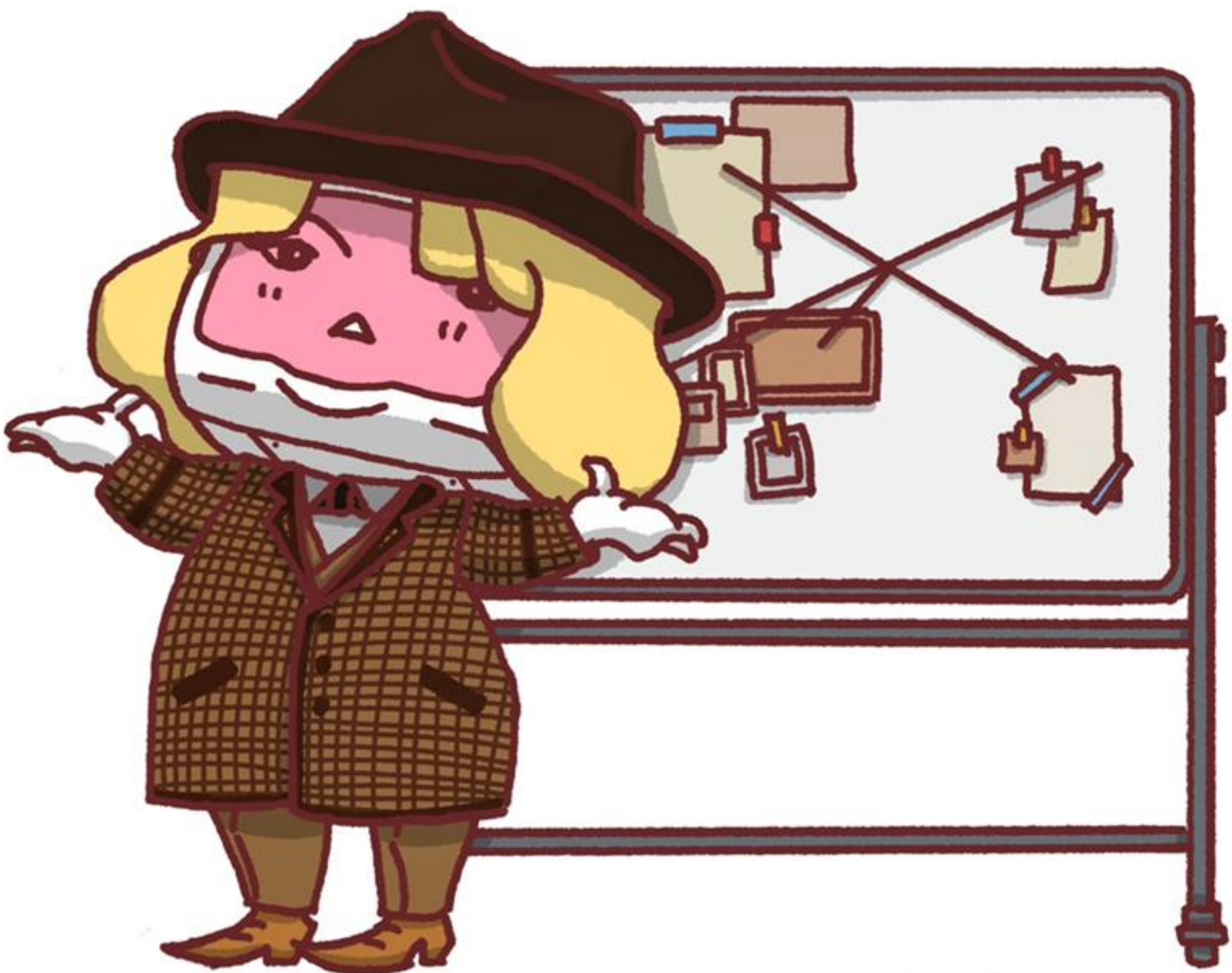
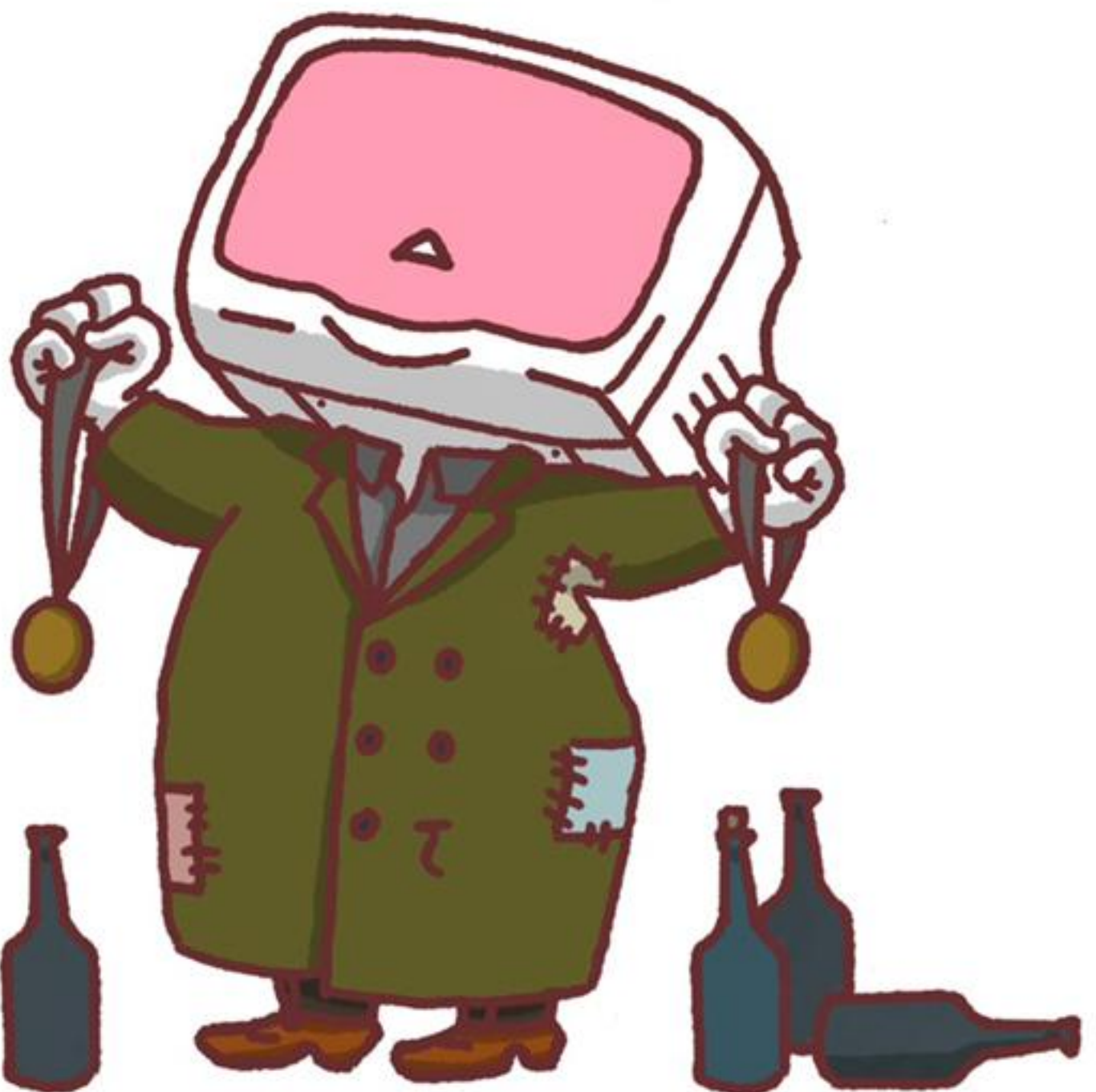
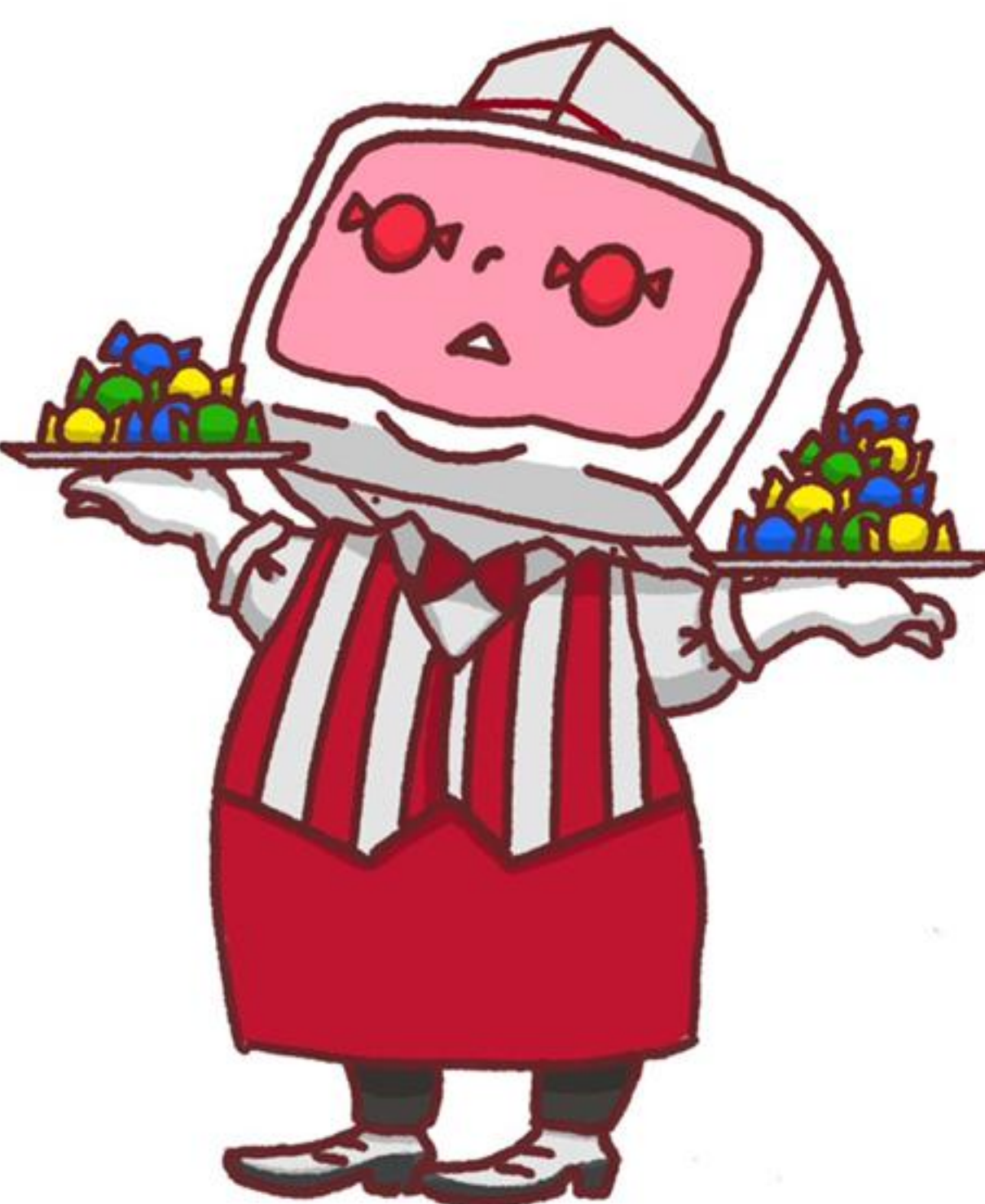
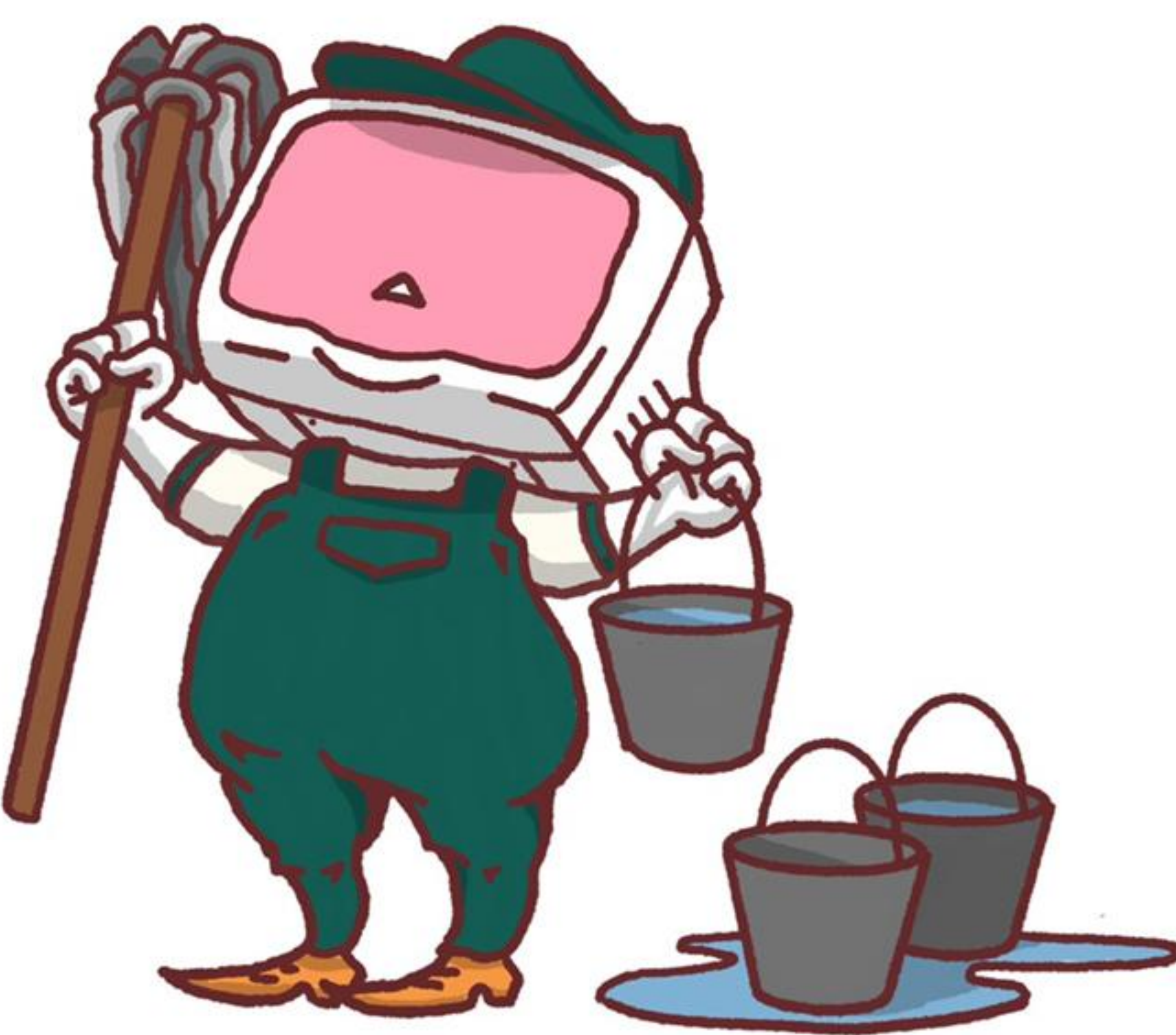
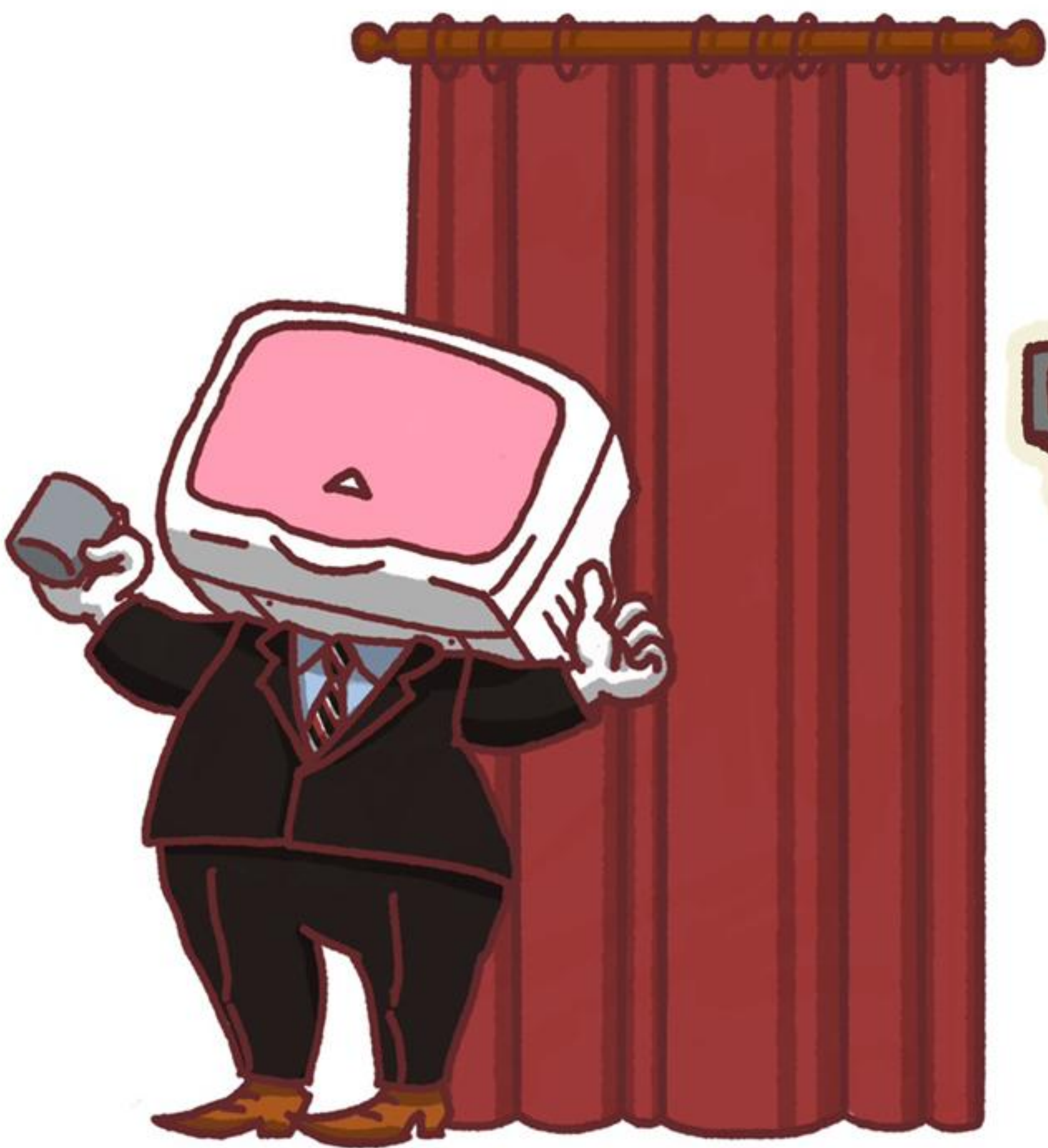


Ilustración 1

CA: Ke Yang





Ilustración 3

CA: Lewei Zhang





Ilustración 5

CA:Ke Yang
Character: Peixing Tong



Yonghe Wang
Written and Directed by

Lu Chen
Executive Producer

Yonghe Wang
Creative Director

Ye Shi
Lead Game Designer

Junrui Zhang
Gameplay Designer
Level Designer

Yekun Li
Gameplay Designer
Level Designer
Audio Producer
Video Artist
UI/UX Designer

Jingfu Piao
Lead Systems and Gameplay Technical

Yuzhou Guo
Gameplay Programmer

Ke Yang
Art Director

Lewei Zhang
Concept Artist
UI Artist

Daren Ren
Lead 3D environment Artist

Dailan Wang
Senior 3D environment Artist

Luofei Cao
Senior 3D environment Artist

Chin Yeung Tin
Character Technical Director

Peixing Tong
Lead 3D Character Artist

Kejia Ren
Senior 3D Character Artist

Fanjin Meng
Senior 3D Character Artist

Yan Hu
Lead Animation Artist

Jiamian Zhou
Animation Artist

Dong Wang
Senior VFX

Tianyi Hu
Project Manager

Yujia Tang
Administrative manager

Geng Li
Music by

Geng Li / Michael Chen
Sound Effect

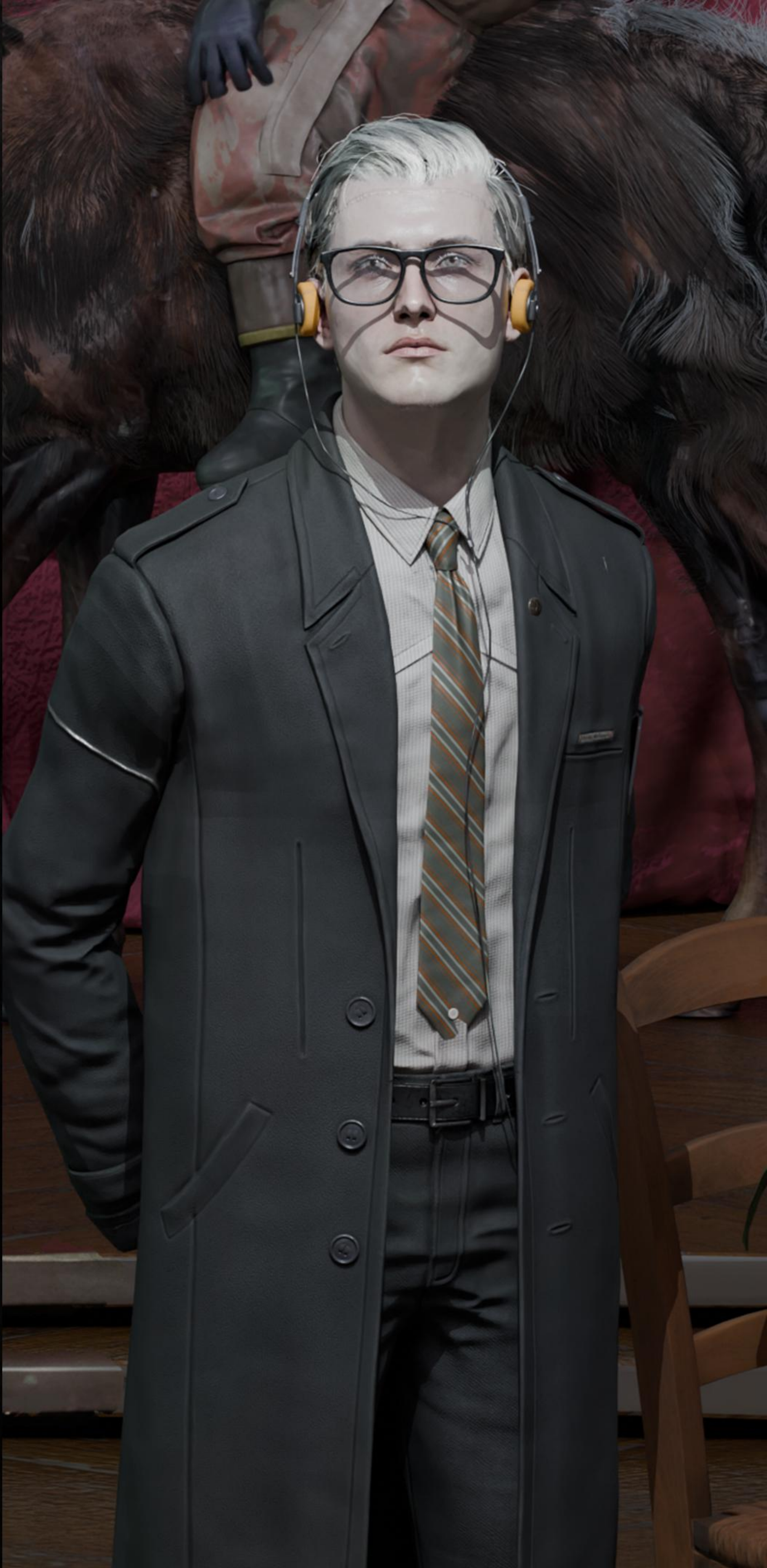
Wired Productions
Published by

Quantic Labs
Localization

Additional Thanks:

Xinyue huang
Level Designer
Zhihan Liu
Community Manager
Ce Ji
Community Manager

• Thanks to the development Team of KARMA: The Dark World for their efforts, understanding and support.



KARMA

THE DARK WORLD



POLLARD STUDIO

KARMA: The Dark World © 2025 Pollard Studio. Developed by Pollard Studio. Published worldwide excluding China by Wired Productions Ltd. Published in China by Gamirror Games.

©KARMA: The Dark World and the KARMA: The Dark World logo are trademarks of Pollard Studio. All rights reserved.